

La MEJOR revista de videojuegos del MUNDO
180 PÁGINAS // 7,95 € // Canarias 8,10 €
005
gamesTM
PS3 | Xbox 360 | Wii U | PC | PS Vita | 3DS | PSP | iPhone | Arcade | Retro
DESTACADOS
COD: BLACK OPS II / DARKSIDERS II
NEW SUPER MARIO BROS. 2 / PIKMIN 3
ASSASSIN'S CREED III / SLEEPING DOGS
SIMCITY / TALES OF GRACES F
PERSONA 4 ARENA / GTA V
FIFA 13 / RESIDENT EVIL 6
40 ¡SANGRE FRESCA!
NUEVAS FRANQUICIAS PARA EMPEZAR DE CERO
NEED FOR SPEED
MOST WANTED
CRITERION NOS CONDUCE DE VUELTA AL PARAÍSO
GRUPO ZETA
¡ESTAMOS FATALITY DE LO NUESTRO!
REPASAMOS EL LEGADO MORTAL KOMBAT
TRANSFORMERS: LA CAÍDA DE CYBERTRON
AUTOBOTS Y DECEPTICONS DESDE OTRA PERSPECTIVA



WE ARE TEKKEN
TEKKEN
TAG TOURNAMENT 2™
14 DE SEPTIEMBRE DE 2012
RESÉRVALO YA EN
GAME
Y CONSIGUE UN DLC CON DOS PERSONAJES EXCLUSIVOS
WE ARE TEKKEN EDITION
THE ART OF TEKKEN
BANDA SONORA REMEZCLADA
BANDA SONORA ORIGINAL
CAJA METÁLICA EXCLUSIVA
JUEGO
LIBRO DE ARTE "THE ART OF TEKKEN"
VIDEO CÓMO SE HIZO "TEKKEN TAKES TOKYO"
WWW.TEKKEN.COM
16
www.pegi.info
PROVISIONAL
PS3
XBOX 360
XBOX LIVE
namco
BANDAI NAMCO Games

El síndrome de Burnout, ahora no nos referimos al videojuego, nos habla de cosas como estrés prolongado ante el trabajo, fatiga crónica, ineficacia y negación de lo ocurrido. Sin embargo el Burnout que nosotros conocemos, el legado automovilístico de Criterion, se caracteriza precisamente por transmitir todo lo contrario. La saga puede presumir con orgullo de compilar los mejores juegos de conducción no seria, de acción pura. Frenéticos arcades donde imperan la velocidad pasmosa y los leñazos acordeónicos. Aquí no hay autoescuelas ni música clásica de fondo, "únicamente" una suerte o compendio de adrenalina sobre ruedas, malas artes al volante, uso testimonial del pedal de freno y esa aportación legendaria al universo en el que nos movemos llamada takedown. Burnout Paradise, el alumno más aventajado, se convirtió en lo que su nombre indica, en un auténtico paraíso de cemento, éter y asfalto para los que disfrutamos con fantasías enloquecidas a lomos de un vehículo -sea inventado o licenciado- en forma de saltos infinitos, venganzas en sentido contrario y cadenas insoportables de Burnouts. Pues eso es lo que nos espera en Most Wanted, aderezado con matices propios de los Need For Speed como cochazos oficiales y métodos policiales poco cariñosos. Es fascinante comprobar cómo algunas sagas son capaces de crecer y enriquecerse con el paso del tiempo, aunque en ocasiones no sabemos si esto se debe a un giro comercial bien estudiado o, quizá, a un bello canto de cisne para sellar su glorioso adiós. Esto último es más complicado, pero es muy posible que alguna serie legendaria se despida para siempre con la actual generación. Otros que han madurado y subirán la nota media de sus sagas son Assassin's Creed III y Tomb Raider. Quizá ha llegado el momento de hacer un soft reset en el firmamento lúdico y apostar por nuevas franquicias; promesas grandiosas como Dishonored, The Last Of Us o Watch Dogs, o realidades tangibles como Dragon's Dogma o el mismísimo Sleeping Dogs -pese a su origen secuelístico- están ahí para demostrarlo. Nuevas y prometedoras franquicias de presente y futuro que pronto, o tarde, chocarán de frente contra nosotros y ese horror vacui que nos paraliza a todos ante el relevo generacional.

Marcos García
DIRECTOR





Pick up key
Push
Open
Wa
Pull
Close
Pi
Give
Read
Wh

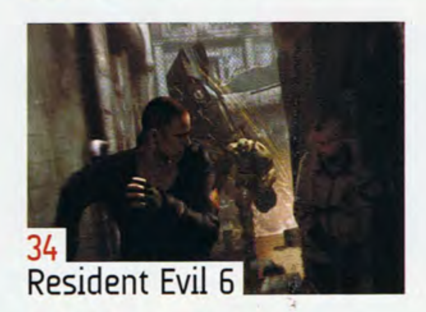

005
k to Unlock
k up New kid
t is Use

Sumario



005 | 12

Síguenos para estar al tanto de nuestros desvaríos - @gamesTM_es



34 Resident Evil 6

EL DEBATE



134 Deadlight

RETRO

PREVIEWS



44 SimCity

ANALISIS



122 Darksiders II

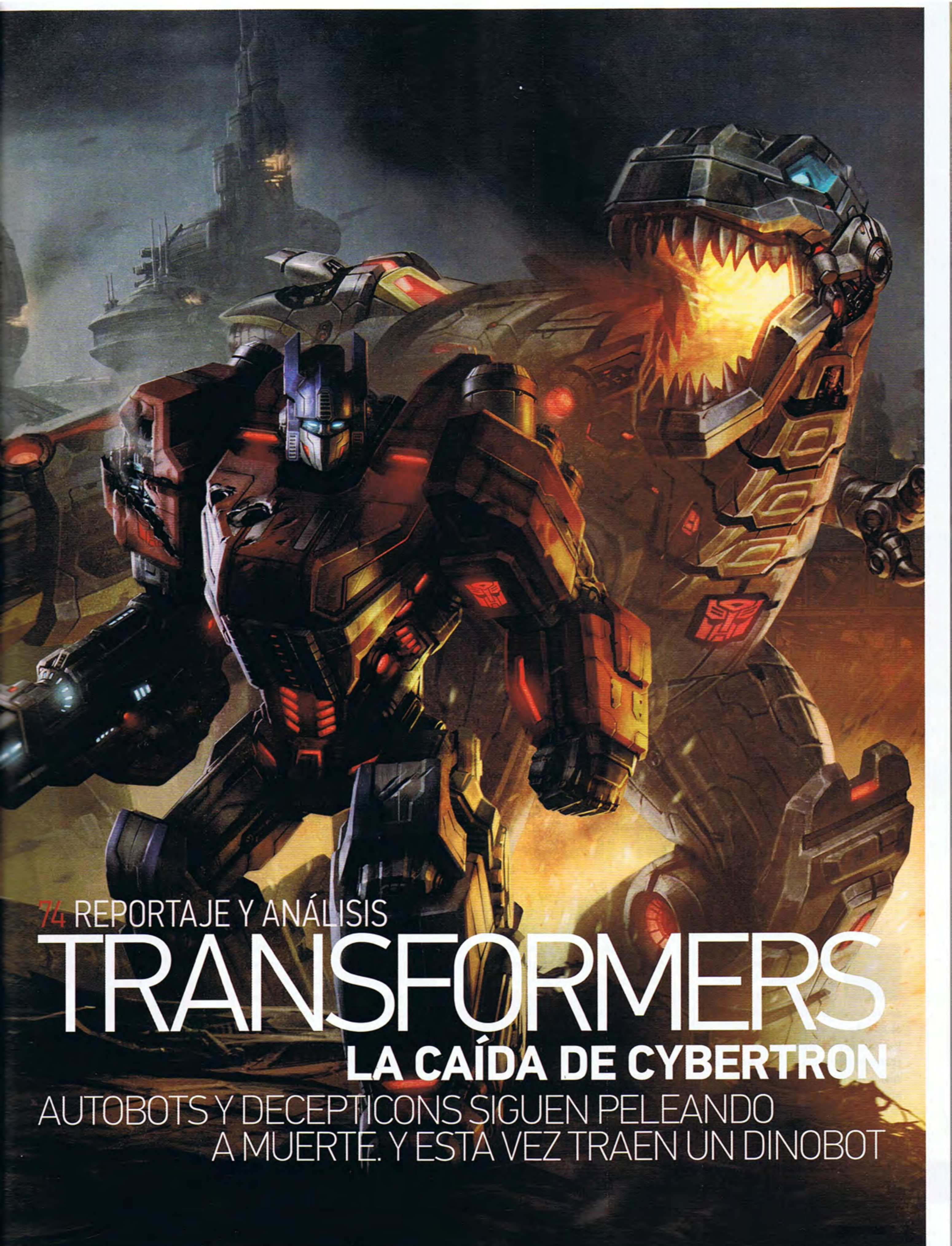


REPORTAJES



24 Need For Speed Most Wanted

FAVORITOS



74 REPORTAJE Y ANÁLISIS

TRANSFORMERS

LA CAÍDA DE CYBERTRON

AUTOBOTS Y DECEPTICONS SIGUEN PELEANDO A MUERTE. Y ESTA VEZ TRAEN UN DINOBOT

El Debate

NOTICIAS
COTILLEOS DEL SECTOR
OPINIÓN

(PLAYSTATION OMNIPRESENTE)

Sony compra el futuro

→ La adquisición de Gaikai por parte de Sony nos obliga a examinar el enorme potencial de integrar la nube en PS4 y si ésta es la estrategia ganadora a largo plazo



Siempre es difícil ser el primero en apostar por una tecnología jugable: las cuentas de la historia del sector están salpicadas de los cadáveres de los futuristas que no triunfaron, o de sistemas que fueron abandonados demasiado pronto en cuanto la competencia los implementó mejor. Pero es igual de arriesgado dejar de inventar y que la competencia te coma. Sega nunca se recuperó de las pifias con Saturn que condenaron a Dreamcast, y sólo el éxito de Wii devolvió a Nintendo a la posición que tenía antes de renunciar a los formatos ópticos con N64. Mientras esta generación languidece, y en un sector cada día más amenazado por la visión de Apple y Google de un mundo conectado, los riesgos que tomen hoy Sony, Microsoft y Nintendo serán claves para ver si consiguen salvar su papel de líderes del videojuego.

La compra de Sony del servicio de streaming basado en la nube Gaikai, por algo más de 300 millones de euros, no nos parece exactamente un riesgo, sino una buena inversión. La adopción por parte de PS4 (e incluso en teoría por PS3) del juego en la nube como parte del futuro parece necesaria ante lo que se nos avecina. "Sólo Sony sabe las razones que le han llevado a comprar Gaikai, y los planes que tiene", nos cuenta el veterano Ian Livingstone, "pero tienen claro que a las consolas como las entendemos hoy les queda muy poco de vida". Livingstone afirma que es cuestión

TELETIPOS → BROKEN SWORD SE APUNTA A LA MODA DE LAS AVENTURAS FINANCIADAS POR KICKSTARTER

Sumario

Guía de grandes historias

Izquierda: Un escenario extremo: que no exista la PS4; un enfoque total hacia el streaming donde Sony crea un enorme banco de servidores ultrapotentes para transmitir juegos en alta definición directamente al usario. ¿Futurismo? Para la próxima generación, mucho. Para dentro de dos, dependerá de las infraestructuras de red.



de tiempo -una 'inevitabilidad histórica'- que toda la distribución pase a ser digital. Algo que hasta Microsoft, tradicionalmente lenta en todo lo que respecta a las novedades, ha entendido para su próximo Windows. El siguiente paso inevitable será procesar el contenido desde la nube, algo que ya hace Android naturalmente con sus búsquedas por voz. "Ahora mismo todos los actores están en una carrera para ver quién consigue la mejor propuesta y la compra de Gaikai le asegura a Sony tener una de las mejores opciones de cara al consumidor", dice Livingstone.

LA IDEA DE que Sony lance el servicio a través de PlayStation Network (cuyo renovado servicio Plus cada día se está convirtiendo en una de las mejores ideas de esta generación, y eso que empezó fatal) incluso antes de que salga PS4 podría revolucionar el concepto de consola. No sólo estaría la posibilidad de poder descargar cualquier juego, sino que el streaming permitiría jugar cualquier título de cualquier era de Sony en cualquiera de sus dispositivos actuales. Con un servicio On-line que girase en torno a Gaikai, PSN se convertiría en algo potencialmente más grande que Steam, algo muy atractivo además para los jugadores. Al menos, es la principal ventaja que Dave Perry, el visionario detrás de Gaikai, ve a la integración de un servicio basado en la nube en todas las plataformas, no sólo en PS4.

"Los desarrolladores están viendo como su mundo se transforma por completo día a día", dice Perry. "Tienen más opciones que nunca a la hora de distribuir sus productos, pero necesitan elegir las plataformas que les garanticen la máxima audiencia posible. Y, evidentemente, apoyarán al fabri- →

> "Lo que más nos gusta del trato con Sony es que nos garantiza lo mejor de dos mundos: por un lado tenemos la potencia de la consola y por otro la presencia del juego en la nube"
>
> **David Perry, Gaikai**

 **I AM ALIVE LLEGARÁ FINALMENTE A PC TRAS EL ÚLTIMO CAMBIO DE OPINIÓN DE UBISOFT** 



➔ cante que les garantice el mayor número de plataformas", concluye.

Para Perry (que, con su pasado como creador de juegos míticos, sabe de qué habla) el negocio gira en torno a un concepto muy simple: que los desarrolladores hagan los mejores juegos posibles y que los fabricantes se encarguen de llevarlos a millones de personas. "Por eso me emociona el trato con Sony, nos da lo mejor de ambos mundos. Podemos tener la nube por un lado y la potencia de la consola por otro. Como jugador, para mí esa sería la mejor opción".

Mientras Sony diseña su estrategia con Gaikai, a Perry también le gusta la idea de llegar a más plataformas, aparte de la familia PlayStation. "Sony tiene un ecosistema completo, no se trata sólo de consolas: tienen reproductores Blu-Ray, televisiones y smartphones donde poder meter Gaikai", elabora Perry, que antes del trato con Sony ya estaba firmando tratos con LG y Samsung para llevar su servicio a sus teles. Sus ideas nos hacen pensar en un mundo más cercano a la ciencia-ficción que a la actualidad, donde podamos jugar a los juegos directamente en nuestra tele, nuestro móvil o tableta y nuestras consolas; todo a la vez, llevando nuestras partidas de una plataforma a otra (algo parecido a lo que está cocinando Microsoft) vía la nube. Incluso podríamos ver juegos que actuaran de forma diferente según la plataforma elegida.

"Nuestro concepto del software tiene que cambiar", avisa Perry cuando se le pregunta sobre cómo reaccionarán los desarrolladores a la nube, "y hay que hacerse algunas preguntas. En primer lugar: ¿dónde se ejecuta? ¿El programa lo ejecuta en la plataforma o está en una sala de servidores? Segunda pregunta, si el programa está en otra parte: ¿qué es esto donde se está jugando?" Según Perry, los juegos en la nube deben ser capaces de reconocer las ventajas del dispositivo donde se reproducen, implementando ciertas características específicas para cosas como control táctil, presencia de cámaras y demás. "Y tercera pregunta, la más interesante: ¿cuánta potencia necesito? En la actualidad tienes que capar tu juego para que encaje en las posibilidades del dispositivo donde vas a meterlo, pero mi visión del futuro plantea un mundo donde los juegos se autoconfiguren en lo que respecta a las interfaces, pero el nivel gráfico sea elevadísimo en cada plataforma, porque la ejecución no dependerá de la potencia del dispositivo".

Arriba Sony tiene un universo de franquicias con el que alimentar su futuro On-line, y la promesa de poder disfrutar series como Gran Turismo en otros dispositivos supone un plus para el jugador.

Perry, que es un tío con carisma, nos tiene hipnotizados con su sueño, pero siendo realistas todavía queda al menos una generación intermedia (tal vez la de PS4) para que podamos ver ese futuro. Que no significa que lo que venga no nos resulte muy atractivo. Un ejemplo lo tenemos en *Wipeout 2048*, el juego de Vita y PS3 que aprovecha indistitntamente las capacidades de cada consola. Y estamos hablando de algo pre Gaikai.

"TODO LO RELACIONADO con la nube es algo que nos flipa", dice Graeme Ankers, director del Studio Liverpool (sí, los del citado *Wipeout*). Su equipo ha vivido de primera mano las transformaciones del sector portátil y andan con ganas de meterse de lleno en esas esperanzas de juego interplataformas y el uso de dispositivos Sony a modo de pantallas adicionales. "Es genial, y es sólo una de las muchas capas en las que estamos trabajando", dice Ankers, aunque admite que todavía existen muchos interrogantes en cómo usar esas pantallas y qué cambios implicarán a la hora de diseñar juegos y satisfacer a los jugadores, pero de momento mantienen la mene abierta a todo. "Es un paso que nos ha abierto un mundo entero de posibilidades".

Para el director técnico Stuart Lovegrove, responsable de muchas de las técnicas interplataforma de *Wipeout 2048*, todas las características mencionadas hasta ahora le parecen

Juega en todas partes

El universo Sony implica que cualquier miembro de su familia podría albergar sus juegos



Bravia
■ Sony lleva unos años horribles en su división de teles. Gaikai podría ayudar a cerrar el agujero en que se han convertido, algo que Sony, como compañía, necesita con urgencia.



Vaio
■ Si Sony lleva adelante sus planes, podríamos aprovechar las salidas HDMI de sus familias de PCs para disfrutar en cualquier pantalla grande de su servicio.



Smartphones Sony
■ Una red de juegos de Sony es justo lo que necesita su división de móviles para poder plantar cara a las intratables Samsung y Apple.



Internet TV/Blu-ray/DVD
■ Otra idea factible es que los reproductores multimedia wifi de Sony actúen como repetidores de PS4.



PS Vita
■ La portátil de Sony podría ser la punta de lanza de lo que el futuro traerá a los jugadores hardcore en formatos pequeños



PS3
■ La llegada de Gaikai puede hacer que PS3 no quede obsoleta en cuanto salga su sucesora, pudiendo disfrutar de sus juegos vía PSN Plus.

➔ EL NUEVO COMMAND & CONQUER FREE-TO-PLAY DE BIOWARE VICTORY NO TENDRÁ MODO PARA UN JUGADOR



Redes pésimas

→ ¿Cómo funcionará Gaikai con ADSL como los de España?

GAIKAI PIDE un mínimo recomendado de 5,5 Mb de ancho de banda reales para funcionar correctamente. En España estamos bastante lejos de esa cifra en general. Incluso las conexiones de 20 Mb tan promocionadas son meramente teóricas ("hasta") y, peor, la ley sólo les exige cumplir con el 10% del ancho de banda contratado.

Pero Perry afirma que puede superar ese problema: "El juego en la nube no es una locura, es posible. Imagina esto: tu ordenador tarda X en procesar un frame del juego. Pero mis servidores son mucho más potentes, así que tardan menos. Puedo usar ese ahorro de tiempo para acelerar el proceso y transmitirte las imágenes un pelín antes, algo de lo que no te darías cuenta cuando llegaran a tu pantalla. ¡Estaría sacando partido a una Internet lenta!".

Ehm.... Chorrada o no, el equipo Gaikai está trabajando en cosas más realistas como conexiones digitales en el último tramo que reduzcan la latencia o un protocolo de descargas progresivas no-lineales, que se acerca más a la fantasmada de Perry: bajarse el código necesario para correr el juego -pero no el renderizado- y que no todo tenga que ser vía streaming. "En serio, es posible. Esa combinación serviría para superar el problema de los anchos de banda limitados". Nosotros vamos a seguir rezando porque Google empiece a comercializar sus propias redes, eso sí.



Arriba La nube implica que cualquier dispositivo podría ser un periférico o pantalla en potencia

factibles de cara a un futuro que se presenta trepidante. " Nos gustan los cambios", dice. "No hay problema, nos gustan porque nos traen nuevos desafíos y nos permite gritar: '¡Dios, sí, podemos hacer más cosas!' ". Stu Tilly, el director de *2048*, se muestra de acuerdo y anticipa un futuro en el que las limitaciones técnicas de los dispositivos portátiles -algo en lo que coincide con Anklers: algunos jugadores no juegan en portátil porque quieren el tipo de gráficos que sólo pueden dar las consolas de sobremesa- no sean un problema porque habrá una máquina Sony muy potente al otro lado de la red haciendo el trabajo sucio. "Desde ese punto de vista, nos encanta lo que trae Gaikai y creo que está más cerca de lo que la gente piensa," dice Tilly. "Traerá su propia mochila de problemones: obviamente, el del ancho de banda; pero, al menos en lo que respecta a gráficos, nos vuelve locos la idea de que el hardware principal estará en constante evolución. Vamos hacia algo alucinante".

AHORA QUE ONLIVE atraviesa dificultades y ha pasado a manos de una empresa de capital riesgo, Gaikai está prácticamente sola en su propuesta. Cualquier otro fabricante tendrá que partir de cero, dado que no creemos que Apple o Valve vayan a compartir con el mundo de las consolas sus avances en el campo. Para Livingstone, eso supone una ventaja evidente para Sony, que además podría librarse por fin del formato físico (algo que ya intentó con PSP Go y se comieron un boicot que todavía escuece; pero que con Plus va calando poco a poco) y expandir su red a todos sus productos. "La gente dice que el dinero es el que manda. Mi opinión es que es el contenido el que te convierte en líder: si puedes mover tus franquicias en varias plataformas, estás triunfando." Pensadlo: la idea de jugar a *Uncharted 5* en cualquier pantalla o lugar, de eso está hablando Livingstone, incluso más allá de máquinas Sony, es algo que Gaikai es perfectamente capaz de hacer. "Las compañías que todavía mantienen el modelo tradicional en su jardín cerrado se están buscando problemas", dice Livingstone. "Si yo fuera jefe de Nintendo, hace tiempo que habría puesto un Mario en iPad. ¿Por qué no? Lo mejor que tiene Nintendo son sus franquicias y personajes, y llevan tiempo negándose un potencial de negocio al que ningún otro puede aspirar".

> "Las compañías que limitan sus productos y series al modelo tradicional de hardware se están buscando problemas de cara al futuro"
>
> **Ian Livingstone, presidente vitalicio de Eidos**

Todas estas posibilidades pueden redundar en beneficio de Sony y darle a PS4 una ventaja de salida para la próxima generación. Pero ser el primero no basta por sí solo. Pete Smith, productor ejecutivo de otra saga que sabe bien la importancia del On-line (*Little Big Planet*) nos cuenta que el truco para que el juego "siempre conectado" funcione es acertar con el contenido (algo que Blizzard está aprendiendo por las malas con todos los extras que está echando en *Diablo III*). "a todo el mundo se le llena la boca con la conectividad, pero antes de tirar por lo meramente tecnológico, tienes que asegurarte de que el juego que estás haciendo aproveche todas las virtudes de la plataforma", afirma Smith. "No creo que el jugador de móvil quiera que recrees tal cual todo lo asociado a un juego de PS3. La evolución del sector podría permitir ese nivel gráfico en unos años, y es cuando te darías cuenta de que lo estás haciendo mal, de que el jugador de móvil necesita una experiencia de juego propia, no sólo mejores gráficos". Smith cree que hay que ajustar cada juego a lo que la gente necesita. En portátiles o móviles, por ejemplo, esa necesidad serían partidas cortas, en las que poder entrar o salir en cualquier momento. Con lo que el reto de la interplataforma sería conseguir que esa necesidad también se ajustase al juego en pantalla grande. Smith también está de acuerdo en que el contenido es lo más importante, y es lo que más le atrae del futuro en la nube. "Nos interesa mucho la nube, porque pensamos que va a centrarse sobre todo en los contenidos, algo primordial para nosotros".

Casi todos los protagonistas de la industria con los que hemos hablado opinan igual: la creatividad será esencial para sacar el juego en la nube adelante, sea en la plataforma que sea. Eso sí, tras lo visto en la GamesCom y el E3, los jugadores tradicionales pueden respirar tranquilos: mientras todo el mundo pedía novedades en el hardware, sus conferencias se han centrado en lo único que importa. Juegos, juegos y más juegos. "El motor principal de la próxima generación va a ser la innovación en los contenidos", opina Ankler sobre los planes de sony con Gaikai. "Cómo vamos a usar esto, cómo vamos a meter esto otro... Y deberíamos estar contentos, toda la industria. Para nuestro negocio va a ser alucinante". Si Sony acierta con sus planes, la próxima generación puede tener un impacto similar al que supuso el anuncio de la primera PlayStation.

Derecha Los creadores de Sony enfatizan la necesidad de crear juegos ajustados a la plataforma que los mueve.



CURIOSITY, LO NUEVO DE PETER MOLYNEUX Y 22 CAN STUDIOS, SE RETRASA HASTA NUEVO AVISO



(TREYARCH LE METE UN MENEO A LA FÓRMULA COD)

Así luce el multijugador de Black Ops II

→Activision desveló la piedra de toque del próximo COD en un evento exclusivo en Colonia, un día antes de que arrancara la Gamescom. Estuvimos allí, jugamos durante horas y comprobamos en nuestras prietas carnes los cambios introducidos por Treyarch

Medio planeta se ha grabado a cuchillo la fecha del 13 de noviembre. Ese día llegará a las tiendas el nuevo *Call Of Duty*, y millones de jugadores volverán a despedirse de sus seres queridos para empezar desde cero una nueva contienda On-line, en la que Activision y Treyarch han introducido importantes novedades. **games™** tuvo ocasión de experimentar con algunas de ellas en un evento exclusivo en Colonia, que enfrentó a medios acreditados de todo el mundo.

AL CONTRARIO DE lo que veremos en la Campaña, el multijugador de *Black Ops II* transcurrirá íntegramente en el año 2025. Los droides, tanto aéreos como terrestres, y demás tecnología futurista compartirán protagonismo con las armas de fuego de toda la vida. Torretas de microondas capaces de aturdir al enemigo, el Millimeter Wave Scanner (que permite ver a tus rivales a través de los muros) o el AGR (Autonomous Ground Robot), controlado por el jugador o por su propia IA, son sólo algunos de los ingenios que verás en acción, mientras diseñas tu propia clase con un grado de libertad inédito hasta ahora en la saga *COD*. Inspirándose en los juegos de cartas, Treyarch ha simplificado al máximo la creación de clases: cada arma, granada, perk, etc... se contabiliza como un punto, y se te permitirá acumular hasta un límite de diez. Elige si quieres sacrificar las granadas a cambio de añadir una tercera mejora a tu arma principal, o bien incorporar una Wildcard para, a cambio de otro punto, usar dos perks de la misma categoría.

A estas alturas no resulta fácil reformular el multijugador de los *COD*, y más aún recrear una experiencia de juego atractiva tanto para los usuarios hardcore (esos que acumulan prestigios como si fueran cromos) y aquellos que sólo quieran echar una partidita la noche de los miércoles. Aquí es donde entra en acción League Play, un matchmaking que evaluará tu habilidad en el combate para dirigirte a diferentes divisiones, habitadas por usuarios con un nivel parecido al tuyo. No sólo dejarás de ejercer de carne de cañón bajo el fuego inmisercorde de los quinceañeros, sino que a medida que vayas ganando experiencia y habilidad en el campo de batalla podrás ir ascendiendo de división. Contarás con 55 niveles de experiencia y 10 Prestigios, y llegarás a desbloquear 100 items distintos con que personalizar aun más tu clase.

Treyarch quiere convertir el mutijugador de *COD* en un auténtico deporte (como si no lo fuera ya desde hace años), en el que la práctica lleva a la perfección y las partidas pueden convertirse en eventos capaces de rivalizar con un torneo coreano de Starcraft. Para ello, ha introducido un nuevo elemento en *Black Ops II*: el CODcast. No sólo podrás seguir los combates de otros a través del streaming (Treyarch está ultimando una aplicación para tablets con tal fin: unas simpáticas azafatas se pasearon por el evento con diversos iPads en los que se podían seguir algunos de los combates que estaban teniendo lugar en ese momento), sino que podrás ejercer de comentarista durante los enfrentamientos (antes de cada ronda, usa el gatillo para formar parte de un bando o de otro, o bien hacer de speaker). Con la opción PiP (Picture in Picture) seguirás la acción desde el punto de vista de cada participante, ver un mapa con la posición de todos, mostrar todas las estadísticas en tiemspo real, escuchar el canal de audio de cada equipo...En Colonia fuimos testigos de cómo funcionará el CODcast, de la mano de un auténtico comentarista profesional de eSPORTS, pero la idea de Treyarch es convertirnos a todos en sucesores de Matias Prats Jr. No es que suponga una revolución en el propio juego en sí, pero todos aquellos que malgastan sus noches subiendo vídeos al youtube seguro que ya están salivando.

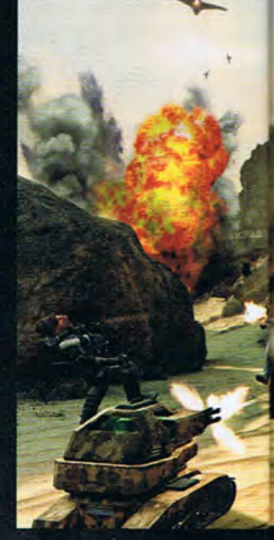
MUCHO MÁS LLAMATIVA es la decisión de abrir los combates a múltiples bandos (y no sólo dos, como hasta ahora). De los distintos

Arriba Aquí tenéis el mapa Turbine en toda su gloria, con su avión derriba y su devastadora ametralladora fija.

(SCORE STREAKS)

→ Trabajar para el equipo por fin tendrá su recompensa

■ TREYARCH QUIERE recompensar a todos esos jugadores que encadenan acciones que ayudan a su equipo a ganar al juego, y no sólo a los que se dedican a matar fulanos de manera interrumpida. Capturar la bandera, usar tu escudo antidisturbios para proteger a un compañero, liquidar a ese enemigo que está a punto de llevarse tu bandera al cuartel enemigo... todas esas acciones tendrán su premio en forma de Score Streaks. Acumula todos los puntos que puedas para acceder a todo tipo de armas futuristas, con las que dar un vuelco al desarrollo del combate. En la página de la derecha podréis encontrar una lista de las diabólicas chucherías a las que tendremos acceso. Entre nuestros favoritos, el Swarn (un droide asesino) y el misil Hellstorm, que es capaz de impactar en un punto determinado o abrirse en el aire a modo de bomba de racimo y multiplicar la destrucción.





SONY C.E. CONFIRMA QUE GRAN TURISMO 6 ESTÁ EN DESARROLLO, AUNQUE NO LE HA PUESTO FECHA



Activision aprovechó que media prensa mundial había acudido a Colonia con motivo de la Gamescom para organizar esta primera toma de contacto con el multijugador de *COD: Black Ops II*. Había cerveza, una cena servida en tarros de conserva y simpáticas azafatas armadas con iPads desde los que se podían seguir los combates en streaming.

LA LISTA COMPLETA DE LOS NUEVOS SCORE STREAKS

- **RC-XD** 325 Puntos
- **UAV** 375 Puntos
- **HUNTER KILLER** 400 Puntos
- **CARE PACKAGE** 450 Puntos
- **COUNTER-UAV** 475 Puntos
- **GUARDIAN** 500 Puntos
- **HELLSTORM MISSILE** 525 Puntos
- **LIGHTNING STRIKE** 550 Puntos
- **DEATH MACHINE** 600 Puntos
- **SENTRY GUN** 650 Puntos
- **WAR MACHINE** 700 Puntos
- **DRAGON FIRE** 725 Puntos
- **AGR** 800 Puntos
- **STEALTH CHOPPER** 850 Puntos
- **ORBITAL USAT** 900 Puntos
- **ESCORT DRONE** 1,000 Puntos
- **WARTHOG** 1,025 Puntos
- **EMP SYSTEMS** 1,050 Puntos
- **LODESTAR** 1,150 Puntos
- **UTOC WARSHIP** 1,200 Puntos
- **K9 UNIT** 1,275 Puntos
- **SWARM** 1,400 Puntos

Abajo La banda sonora del juego es obra de Trent Reznor, aunque entre tanta explosión será difícil distinguirla.

→ SEGA REGISTRA LA MARCA SHINING ARK... ¿ESTARÁ PREPARANDO UN REMAKE DE SHINING THE HOLY ARK? →

modos que pudimos probar en la sesión de juego posterior a la conferencia, los más divertidos fueron los que enfrentaban hasta a seis facciones diferentes (SEAL, FBI, Mercs, ISA, Militia...) en épicos deathmatch que, como siempre, sacaron lo peor de nosotros mismos.

Cuatro fueron los escenarios que acogieron las sucesivas escabechinas entre la prensa internacional y algún que otro miembro de Treyarch. Aftermath se desarrolla entre las humeantes ruinas de Los Angeles tras un ataque Dron, y ofrece bastante juego a los camperos, gracias a sus distintas alturas. Cargo transcurre en los muelles de Singapur, y tiene una particularidad notable: el centro del mapa cambia constántemente debido a la acción de las gruas, que no dejan de poner y quitar contenedores, cerrándonos el paso en el momento menos oportuno. Yemen es puro combate urbano: está repleto de cuestas desde la que emboscar al enemigo y edificios por los que colarse y acabar con ese puñetero campero que te ha estado amargando la vida. Por último, Turbine (que se desarrolla también en Yemen) nos permitirá trepar como monas a cualquier punto del escenario, así como utilizar una potente (pero escandalosa) ametralladora fija que los dos bandos se disputarán con ansias suicidas.

Activision mantiene su alianza con Microsoft, asi que la única versión que pudimos probar fue la de Xbox 360, cuyos gráficos seguían mostrando la solidez de siempre, a unos impecables 60fps. Aún distan unos cuantos meses para poder echarle el guante a la campaña (y comprobar cómo le sienta la banda sonora que ha compuesto Trent Reznor, el líder de Nine Inch Nails), pero lo más importante de cualquier *COD*, el multijugador, promete ser tan apasionante como sus antecesores. Se agradecen las novedades, aunque todos sabemos que Activision "tiene todo el pescado vendido" de antemano, hagan lo que hagan.

“Se agradecen las novedades, aunque sabemos que Activision tiene todo el pescado vendido de antemano, hagan lo que hagan”







Arriba Los drones, lejos de ser una excentricidad decorativa, ejercerán un papel decisivo en el multijugador. Por muy bueno que seas con el rifle, desde el aire serás una víctima más.



ROD FERGUSSON ABANDONA EPIC GAMES PARA TRABAJAR JUNTO AL EQUIPO DE BIOSHOCK INFINITE



■ Los Santos de *GTA V* será una recreación a escala de la LA real, no como en *San Andreas*.

■ Rockstar no ha confirmado nada, pero la info filtrada sugiere a un ex miembro de la Mafia llamado Albert De Silva como protagonista.

■ Todos los datos apuntan a un tono menos serio que *GTA IV* y más sandbox. ¿Qué piden los fans? Jetpacks, claro.

■ La información filtrada apunta a que *GTA V* contará con un sistema económico que permita a los jugadores comerciar con drogas, coches y armas.

→ SONY CIERRA POR SORPRESA SU ESTUDIO DE LIVERPOOL, RESPONSABLES HASTA AHORA DE LA SAGA WIPEOUT

(QUIERO MI JETPACK)

GTA V bajo presión

→ Rockstar, que había prometido no soltar ni pío sobre su próximo juego en 2012, cede ante los fans y publica nuevas imágenes y una campaña viral

El secretismo, la expectación y la ambigüedad que rodean a cualquier lanzamiento de Rockstar son tan parte de la experiencia como el título en sí, un ingrediente más del carisma del estudio. El caso de *Grand Theft Auto V* tiene más revolucionada a la parroquia que de costumbre, y eso que venimos de desarrollos tortuosos y fechas bailongas entre *Red Dead Redemption*, *LA Noire* y *Max Payne 3*.

El anuncio de *GTA V* se produjo vía Twitter en octubre de 2011, acompañado de un tráiler que confirmaba que el juego volvía a Los Santos y que la atmósfera vendría marcada por la crisis económica y el odio al rico. Sólo la confirmación de su existencia sirvió para crear ataques de ansiedad de esos que duran años, y ese tratamiento homeopático para los mismos que tanto nos gusta a los jugadores: especular. Pasados casi diez meses desde su anuncio sin ninguna novedad más, los fans empezaron a presionar a la compañía, hartos de tener que conformarse con filtraciones de dudoso origen.

"¿Qué pasa con *GTA V*?", preguntaba uno de los fans durante una sesión informativa con la comunidad en la web de Rockstar este verano. "¿Por qué no hay noticias sobre el juego?", exigía otro jugador preocupado. "¡Estamos muy ocupados trabajando en el desarrollo!", respondió Rockstar, para poco después añadir una contestación bastante más larga. "Como ya os hemos contado alguna vez, a menudo pasa bastante tiempo entre materiales públicos de los juegos en los que trabajamos. Ni es la primera vez ni será la última".

Un poco a modo de disculpa, el estudio soltó dos capturas nuevas durante esa sesión que demostraban el enorme nivel de detalle del paisaje de Los Santos y los entornos naturales y playas de California que rodean la ciudad. Sin embargo, las imágenes provocaron el efecto contrario, exacerbando el miedo a que una de las secuelas más esperadas de todos los tiempos estuviera atravesando un -otro- desarrollo problemático. Sabemos que el estudio ha modificado a fondo casi todos los apartados de su motor propietario RAGE (Rockstar Advanced Game Engine) para poder mover en el caduco hardware de las consolas actuales la enorme escala de la secuela, descrita como el mayor *GTA* hasta la fecha: con un mapa más grande, mecánicas más profundas y un ramillete de características sociales heredadas de los hallazgos de *Max Payne 3*.

"Sentimos que sea tan frustrante para vosotros", enfatizaba Rockstar durante la sesión, "pero entended, por favor, que no actuamos así porque no nos importen nuestros fans. ¡Es todo lo contrario! Sólo queremos enseñar material 100% real, y también queremos guardarnos cosas para que cuando el juego salga pueda sorprenderos con todo lo que estamos metiendo. Lo único que nos importa es que disfrutéis del juego y no engañaros con lo que vayamos enseñando. Aún no podemos permitirnos enseñar más cosas del juego aparte del tráiler, y todavía falta tiempo para poder hacerlo".

Los fans se pusieron de uñas con esta última frase. Con lo que implicaba: nada de información de *GTA V* de aquí hasta el año que viene (suponemos que para no desviar la atención del resto de lanzamientos de 2K para Navidades).

PERO LA PRESIÓN y la rumorología sobre los problemas han podido más: a principios de agosto, Rockstar ponía una campaña viral en marcha, mediante la web (y el nuevo tuiter) de su parodia de la Cienciología, Epsilon Program, donde se apunta a un segundo tráiler para otoño. Y, durante la última quincena de ese mes, soltaba por sorpresa nueve pantallas nuevas -confirmando el regreso de los aviones y las bicis y un tenis que aún no sabremos si podemos practicar-, más la promesa de información puntual sobre el juego. Un giro con moonwalking de los que hacen época

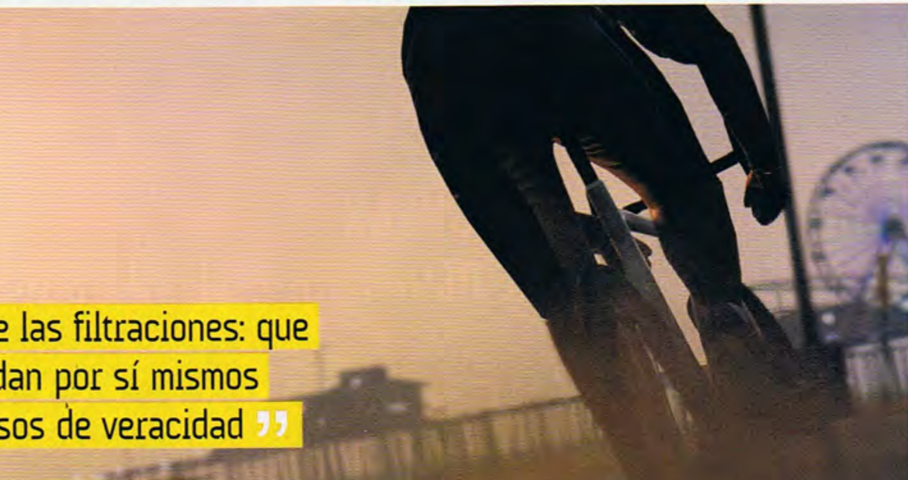
Ahora toca especular con las pantallas -en la del avión se ve al mismo tipo que salía en el tráiler, por cierto- y las migajas que vayan soltando, hasta que tengamos una fecha firme (nuestra apuesta es mayo de 2013, por tradición y porque Rockstar nunca ha dejado pasar un año sin presentar un juego). ¿Renunciar a parte de su secretismo es síntoma de pánico o amor verdadero al fan?

Sobre deslices

→ Rockstar responde a las filtraciones

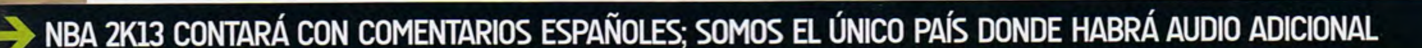
■ DURANTE LA sesión informativa con la comunidad, el estudio contestó a una pregunta sobre la veracidad de las filtraciones sobre la historia y posibles imágenes:

"Sabemos que desde el anuncio del juego y hasta que salga a la calle (e incluso después) no nos van a faltar toneladas de especulaciones, rumores, patrañas e imágenes falsas. Nos hemos impuesto como norma no confirmar ni desmentir nada de lo que aparezca, perderíamos demasiado tiempo y no entendemos ni la mitad de lo que aparece... Así que vamos a dejar que sean los fans los que decidan qué es verdad y qué no. Aunque id asumiendo que la única información 100% fiable, sin sesgos o incorrecciones, será la que venga de nosotros".



"No vamos a opinar sobre las filtraciones: que sean los fans los que decidan por sí mismos qué rumores tienen más visos de veracidad"

Rockstar



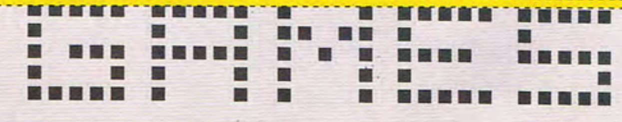


Project X Zone

→ Sega contra Capcom contra Namco Bandai igual a FELICIDAD

Lejos han quedado los tiempos en los que cosas como *Namco x Capcom* quedaban como rarezas que nunca verían Occidente. Los cruces entre universos cada día son más comunes, con Sonic y Mario compitiendo, Solid Snake zumbando a Pikachu y demás. Sobre todo si hablamos de Capcom, experta en meter a sus personajes en todo tipo de fregaos, desde enfrentarse a Marvel hasta partirle la cara al Comando G. O de Namco, de quien partió la idea y que ya se ha metido en movidas como *Cross Edge* o los *Street Fighter x Tekken*. Monolith Soft, creadores de *Xenosaga*, comandan este proyecto en el que los de *Tekken* han convencido a Sega y la citada Capcom para que se embarquen en un rolazo táctico (oh, sí, nena) para la portátil de Nintendo. Batallas frenéticas, ataques en grupo que conjugan franquicias imposibles y nada menos que doscientos personajes de los tres universos, incluyendo combinaciones loquísimas como Ulala, Frank «he cubierto guerras» West y Jin Kazama. Namco quería el crossover definitivo y parece que está un pasito más cerca. Que sí, que no va a revolucionar nada en términos de mecánica y que el argumento será un chorizo infuma... ¡PUEDES JUGAR CON ULALA Y MEGA MAN! Ahora, solo nos queda que hablen con Nippon Ichi, le pidan perdón y metan a Etna y a un Prinny de DLC.

the art of



www.the-art-of-games.com

EL PÚBLICO Y SONY SALVAN LA GAMESCOM



→ La feria europea salva la ausencia de Microsoft y Nintendo con un recital de nuevas franquicias por parte de PS Vita y el compromiso de las editoras

La feria alemana de este año ha dejado más de 275.000 visitantes, un éxito que bate el propio récord de gamescom. Eso, junto al esfuerzo de las editoras por presentar títulos jugables y novedades y una Sony pletórica -para la que todo gira en torno a los juegos- que se ha puesto a escupir franquicias como una loca, son las mejores noticias de la feria europea más importante. Por lo demás, la gamescom, ha estado dominada por la misma sensación del E3 de que el problema actual de esta generación es más la secuelitis que el hardware. No sabemos si perdonar a Microsoft y Nintendo el feo que le han hecho a los jugadores europeos.

Lo de Nintendo se entiende, en parte: quieren reservarse para el Tokyo Game Show que se celebrará este mes, donde por fin se espera que desvelen precios y fecha final de salida de Wii U, por más que voces de la compañía salgan de vez en cuando a desmentirlo-. Estar en tres ferias les aporta poco este año -en 2013 nos jugamos lo que quieran a que sí que tienen stand, con la consola ya en la calle: sobre todo si no arrasa entre los jugadores tradicionales- y es normal que se reserven lo gordo para casa. Normal, pero feo.

Microsoft, que tampoco estará presente en Tokio, tuvo un E3 cargado de novedades de entretenimiento audiovisual difícilmente traducibles al farragoso mapa mediático de los territorios europeos (donde Netflix y Hulu suenan a brujería, a cosas feas que haría que la gente dejase de ver la tele, uuuuh) así que tampoco tendría mucho que enseñar en una feria: ¿se imaginan a uno de los tres grandes fabricantes con un stand que no llega a cinco juegos grandes propios y un puñadito de descargables? Porque es lo mismito que le quedaba a su E3 si quitas el multimedia.



Debajo Remember Me mezcla ciencia-ficción amnésica con una panadería de guantás en una Neo-París.

SONY, POR SU parte, se marcó una conferencia donde parecían interpretar la segunda parte de lo que vimos en junio: ¡son los juegos, estúpido! Sobre todo con PS Vita, que recibió un notable empujón de títulos nuevos y fresquitos (acompañadas unos días más tarde de unas cifras de venta bastante majas para una consola que lo tiene todo en contra), incluyendo ese *Tearway* de Media Molecule que nos ha reventado la quijada. Con muchísimo apoyo de unas thirds que empiezan a creer en el potencial de la consola, con ediciones de sus hermanos mayores preparadas para el juego portátil, siguiendo un poco la ruta marcada por el *Assassin's Creed: Liberation*: no intentes ofrecer el juego de la consola grande capado, dales a los jugadores un título a la medida de su máquina.

La llegada de PlayStation Plus (a la que Sony ha convertido, en meses, de estrategia sin sentido a nuestra principal razón para encender la consola) a la portátil y los prime-

> “La mejor noticia para Sony es el apoyo de las thirds al catálogo de PS Vita de cara a las Navidades”

→ EL ACUERDO ENTRE OUYA Y ONLIVE, EN EL AIRE TRAS LOS DESPIDOS Y EL CAMBIO DE MANOS DE ESTA ÚLTIMA





ros frutos de la estrategia "juega en casa y en la calle" para intercambiar títulos entre PS3 y Vita fueron las otras dos noticias estupendas -aunque esperadas-, pero incluso están un puntito por debajo de la mejor noticia que nos ha dado Sony este verano: su falta de arrogancia.

Tras años de pasarlo un poco mal por los errores de estrategia y presentación de PlayStation 3, la crisis ha dejado una Sony más amable y cercana al jugador, dispuesta a seducir mediante contenidos, sea en Los Angeles o en la alemana Colonia. Para PS3 nos han dejado novedades de impacto, como el título de terror *Until Dawn* para ver si los jugones se acercan a Move de una vez; *Puppeteer*, una cucada de Sony Japan de teatro de marionetas que se parece tal vez demasiado en concepto a una de las macarradas en curso de Suda 51 [en el artículo de Sangre Nueva de este mismo número] o *Rain*, un concepto arty a medio camino entre una demo técnica y los pasos evocativos de *Journey* (en realidad iba a decir "de un juego del Team ICO", pero es que sois de lágrima fácil).

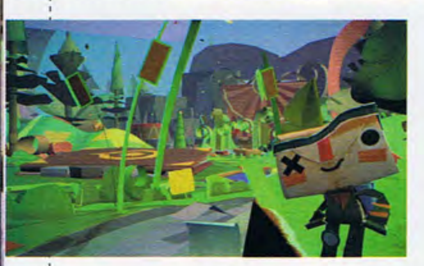
LAS EDITORAS SE han situado entre cumplir al presentar al público demostraciones jugables (con novedades, como en el caso de *Borderlands 2*) de sus próximos títulos o, ya que están en Alemania, dar una conferencia y soltar un par de bombazos por los viejos tiempos, como el *Call of Duty BO : Declassified* exclusivísimo de Vita. O ese movimiento extrañísimo, del que estamos muy a favor, de Capcom poniendo bajo su égida a un estudio francés con proyecto propio: *Remember Me*. ¿Se van a poner serios con Europa produciendo sus propios títulos, como hizo Square Enix cuando compró Eidos? Atención a lo que salga de aquí porque puede que haya sido la noticia más relevante de la feria. →

Una mujer para recordar Nilin, cazadora cazada, amnésica manipuladora de memoria y metegalletas de primer orden

> "En PC era sencillo comprobar que el futuro de la industria pasa obligatoriamente por el free-to-play, con la moda shooter MMO"

 **EL PRECIO DE KINECT BAJA DE FORMA PERMANENTE EN EE.UU., SIN PLANES PARA LO PROPIO EN EUROPA** 

El Debate





Baño de masas
El público, atraído por la promesa de poder jugar por primera vez los títulos de estas Navidades, sobrepasó las previsiones más optmistas de los organizadores.

YA EN EL reino del PC, entre títulos de estrategia que aquí llegarán a duras penas y propuestas de alto calibre como el *Rome 2* de Creative Assemblye-¿que se sumó al carro de los tráiler en imagen real, esa moda que no necesitamos: Sega, ¿no ibas a racionalizar los gastos?- nos queda la la constatación de algo que ya se olía en el aire: el reino del free-to-play se acerca, y el shooter On-line es su profeta. En Europa, esa tierra más allá de los Pirineos, el género tiene una acogida que aquí ni sospechamos todavía, con cientos de desarrolladores presentado propuestas cuyo único hueco es la innovación. Algunas voces (sobre todo durante la Game Developers Conference Europe previa a la gamescom) tenían bastante claro que el nuevo mantra de Sony abre un reto que los jugadores tenemos que apreciar: si el contenido es el rey, la creatividad es la que hará que tu contenido pueda verse en un mar de propuestas.

¿TIENE SENTIDO LA gamescom? Sí. Europa hace tiempo que es una potencia en producción de títulos, y un escaparate propio -aunque derive en las presentaciones mundiales de rigor- les viene de perlas, sobre todo con lo más bello de la feria: la GDC de los tres días anteriores.

Pero las fechas son mortales: una feria situada entre el evento más importante de la agenda anual y el tradicional Game Show japonés -que cada año es menos interesante también- lo tiene difícil. Sin el esfuerzo que ha hecho Sony para ponerla en el mapa este año -y a la contra: todos pensábamos que sólo irían allí a presentar una nueva PS3 Slim y ¡BUM! Videojuegos-, dudamos si las editoras les habrían seguido el juego. Pero claro, ¿dónde la pones? Y cuánto tiempo puede mantenerse una feria "europea" a la que dos de los tres fabricantes le hacen el vacío, por más que a los alemanes y su amor incondicional por sus PC les importe tres kartoffeln su ausencia.

“Europa hace tiempo que es una potencia en producción de videojuegos y un escaparate propio les viene de perlas”

INTERPLAY RECUPERA EL SELLO BLACK ISLE STUDIOS, PERO SIN NINGUNO DE SUS MIEMBROS HISTÓRICOS



NEED FOR SPEED™

MOST WANT

a CRITERION GAME

AUTOPISTA HACIA EL CIELO

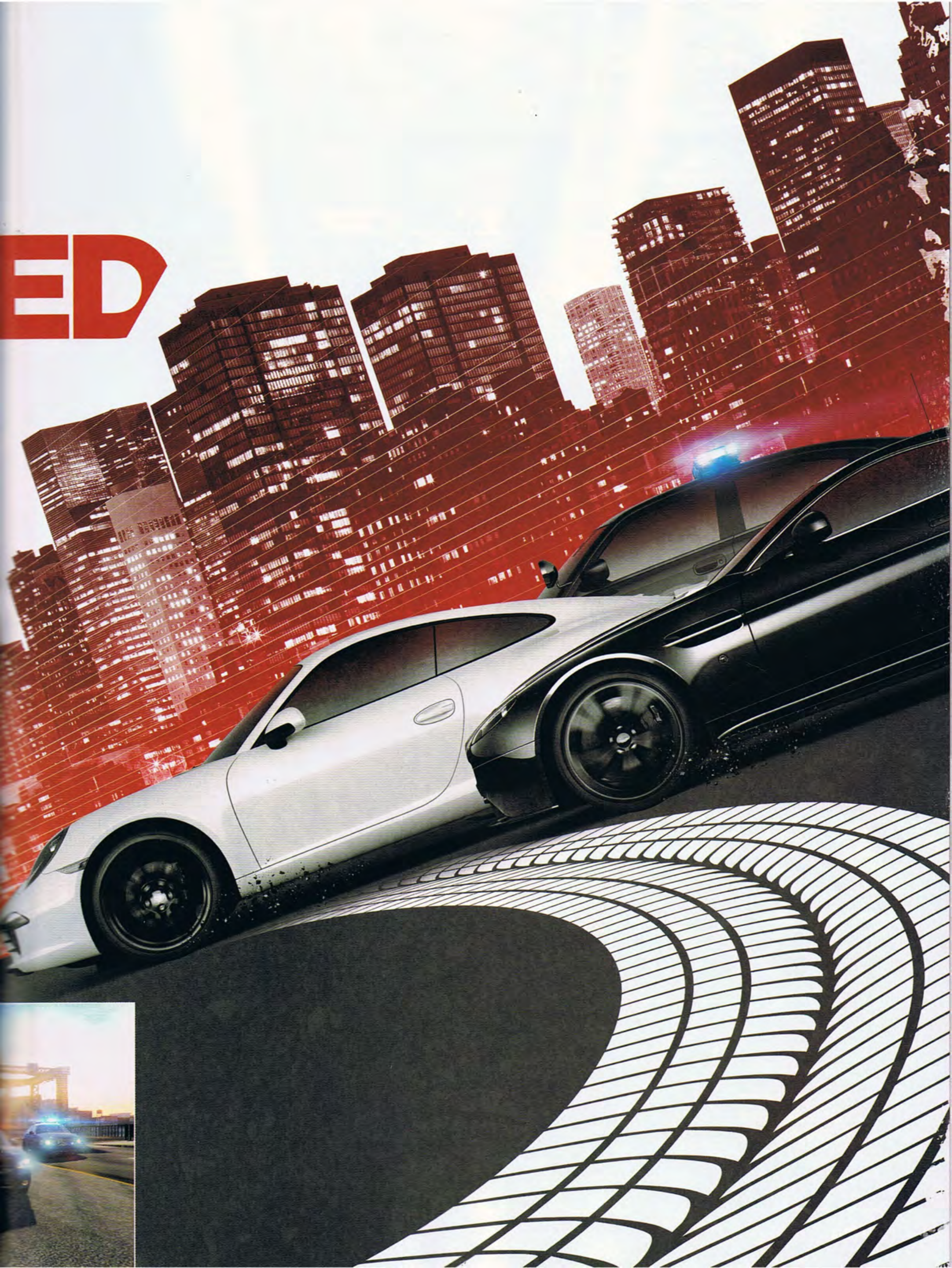
VELOCIDAD PUNTA, CHASIS REVENTADOS, VERTIGINOSOS SALTOS, DERRAPES EXTREMOS Y PERSECUCIONES DE INFARTO. BIENVENIDO A FAIRHEAVEN, UN PARAÍSO AUTOMOVILÍSTICO DONDE DESATAR TU PASIÓN POR LA CONDUCCIÓN.

TÍTULO: Need For Speed Most Wanted
FORMATO: PlayStation 3, Xbox 360, PC
COMPAÑÍA: Electronic Arts
DESARROLLADOR: Criterion Games
LANZAMIENTO: 1 de Noviembre

¿Qué significa llamarse *Most Wanted*? En *Need For Speed* (la serie más longeva y de mayor duración en la historia del videojuego), un reto tan importante como estar a la altura de uno de los juegos de la serie más queridos por la comunidad. Un título que significó el culmen de la segunda generación de la marca, iniciada con *Underground*. Es importante porque hay que entender el contexto que lleva a Electronic Arts a añadir la coletilla de "A Criterion Game" después del título en todos y cada uno de los logos que ha mostrado y que probablemente trascenderá a su carátula. Los años noventa vinieron marcados por la velocidad, los coches de lujo y el Ferrari F40 compitiendo con el Lamborghini Diablo por sus aficionados como lo hacen el Real Madrid y el Barcelona. Sencillamente, disponer en tu consola u ordenador de los coches con los que jugabas de pequeño, que coleccionabas en cromos y hacerlos rodar por circuitos transalpinos era una experiencia emocionante. Después llegaron los años 2000, y los niños que jugaban con coches de juguete empezaron a comprar revistas de motor y ver esto como un hobby donde, si eras de los más aficionados, probablemente decidieras cambiarle las llantas o los pedales a tu Seat Leon. Ponerle unos bajos de esos que no te dejan entrar en garajes en pendiente, pero que definitivamente llamaban la atención cuando te parabas en un semáforo. Y *Need For Speed* estaba ahí para capturar toda la esencia de una generación que empezaba a personalizar su vida con el fin de expresar sus gustos y emociones. Su hito: *Need For Speed Underground* (2003). El colofón final (con el permiso de *Carbono*): *Need For Speed Most Wanted* (2005), una mezcla de toda la experiencia de Black Box en el tuning, haciendo los debidos homenajes a la policía de *Hot Pursuit* y añadiendo un mundo más abierto que nunca. Y, por supuesto, no nos olvidemos de las féminas que edulcoraban la historia con adrenalina y ácido de batería. Ahora bien, mientras que *Need For Speed Hot Pursuit* (2010) de Criterion logró capturar la esencia de las persecuciones de la tercera entrega original, *Most Wanted* ha decidido salirse de la carretera por el atajo que el estudio hizo brillar en *Burnout Paradise*.






ED

NEED FOR SPEED
MOST WANTED
a CRITERION GAME

Eso significa que vuelven las ciudades abiertas, sí, pero también los Takedowns, los saltos rompiendo carteles y la experiencia de jugar y jugar sin menús de por medio que estorben como mosquitos en el salpicadero. Simplemente Jugar. Esa es la filosofía de Criterion para este juego y la declaración de intenciones de que esto no es un juego para modificar tu coche y tunearlo de mil y una maneras posible (a pesar de los lamentos de un buen sector de aficionados que esperaban exactamente esto del nombre). Haber incluido todo un sistema de modificación del vehículo habría significado volver al uso de menús y pantallas de carga, algo a lo que definitivamente Criterion ha declarado la guerra. De igual manera, el estudio británico, abanderado por Matt Webster, saltó al escenario de la pasada Gamescom en Colonia para sentenciar, de una vez por todas, su visión de futuro: "¿Por qué los jugadores no pueden jugar con todos los coches cuando quieran? Hasta ahora, la única respuesta a esa pregunta era que 20 años de convencionalismos así lo dictan. Nosotros hemos tirado ese convencionalismo por la ventana. Creemos que un mundo abierto requiere una estructura abierta.", dice el productor ejecutivo de Criterion. Esto significa que en *Most Wanted* tendremos la libertad de elegir cualquier vehículo que encontremos en nuestro camino, tan solo pulsando un simple botón. "Si eres capaz de encontrarlo, puedes conducirlo". Y, con ello, Criterion se ha posicionado contra todas esas medallas y récords en el último segundo para lograr desbloquear ese coche que tanto deseabas. Puede que muchos jugadores se pregunten si eso no es meter la trasera y esquivar el reto clásico de superarse a uno mismo, pero dentro de la concepción abierta de *Most Wanted*, el sistema Jack In, como ha sido bautizado, tiene sentido, porque el reto de esta nueva visión de *Need For Speed* no está en conseguir un vehículo mejor, sino en superar los récords de tus amigos por demostrarles, simple y llanamente, que eres mejor que ellos. Sin necesidad de que te den una golosina cuando cumplas los deberes. Ya no somos niños.

SUPERA LA BARRERA DEL MODO UN JUGADOR Y CONVIERTE FAIRHEAVEN EN UN PATIO DE RECREO CON ABSOLUTA LIBERTAD

Aun así, todos aquellos jugadores que sean yonkis del desbloqueo tendrán diez coches que no serán tan fáciles de conseguir. Son los diez "Más Buscados", vehículos que solo lograremos superando una serie de misiones específicas para ellos. Puede ser una buena manera de aplacar las ansias de conseguir más y más, pero solo hasta que te des cuenta de que convirtiéndote tú mismo en el número uno, en el corredor más buscado, será el resto de amigos y competidores los que quieran desbloquear el logro de vencerte a ti. Aquí es donde *Most Wanted* supera la barrera del modo un jugador y convierte su propia ciudad, la imaginaria Fairheaven, en un patio de recreo con absoluta libertad. Puedes seguir compitiendo en las pruebas individuales cuando quieras, mientras que otros jugadores se reunirán al finalizar un evento en un punto concreto del escenario para volver a ponerse a prueba. El objetivo varía: bien podrías competir en una carrera convencional como participar en un desafío para ver quién es el mejor derrapador. En otras ocasiones, tendremos que demostrar nuestra pericia a la hora de atravesar un punto complicado del mapa a la mayor velocidad posible o lograr el salto más largo en cada una de las rampas del juego. Esto es, precisamente, lo que te tendrá absorto durante horas y horas al volante del coche que tú elijas, mientras la tabla de récords marca a fuego tu posición en cada una de las pruebas en las que compitas. Lo mejor de todo es que aquí se acabaron las posiciones; el modo On-line no intentará maltratarte catalogándote entre medalla de oro, plata, bronce o la simple nada, sino que todo lo que hagas en cada una de las competiciones en las que participes añadirá puntos a tu marcador, como una Gymkhana donde la mejor media ponderada es la que resulta ganadora. Este sistema, además, es útil para crear una estrategia aún más profunda, ya que el primer puesto de la lista se convierte en el más buscado y, por tanto, el blanco fácil de todos los demás corredores para ser víctimas de un Takedown fatídico o romper tu récord de derrape. Quizá prefieras entonces pasar más desapercibido para pegar un acelerón en el último momento y proclamarte victorioso.





Los saltos son la recompensa de un buen atajo. Rompe carteles para elevar tu puntuación.



Criterion vuelve a disponer de licencias reales de las mejores marcas del motor.



AUTOLOG 2.0 TE PERMITE COMPETIR CON UN AMIGO CÓMO Y CUANDO QUIERAS SIN NECESIDAD DE QUEDAR A UNA HORA

MULTIJUGADOR AL VOLANTE PELIGRO CONSTANTE

El modo On-line de *Need For Speed Most Wanted* se divide en dos apartados bien diferenciados. El multijugador Non-Stop es un modo al cual podremos acceder en cualquier momento a través de la cruceta digital del mando, que sacará un menú rápido para conectarnos con varios oponentes sin dejar de jugar. Esto nos permitirá realizar eventos por la ciudad tales como carreras, saltos, derrapes, concurso de takedowns... Por otro lado, el nuevo Autolog 2.0 está totalmente incorporado a la experiencia para un jugador, por lo que solo tienes que fijarte en el récord que han realizado tus amigos para saber en qué eventos te falta superarles. El sistema integrado con redes sociales y las nuevas aplicaciones para teléfonos inteligentes y tablets se asegurará de que tu nuevo hito quede bien marcado en los muros de tus amigos y rivales. Pero cuidado, en cualquier momento pueden volver a superarte y el reto será cada vez más difícil. Quizá sería mejor no tener demasiados amigos...









NEED FOR SPEED

MOST WANTED

a CRITERION GAME



La destrucción de los escenarios estará a la orden del día.

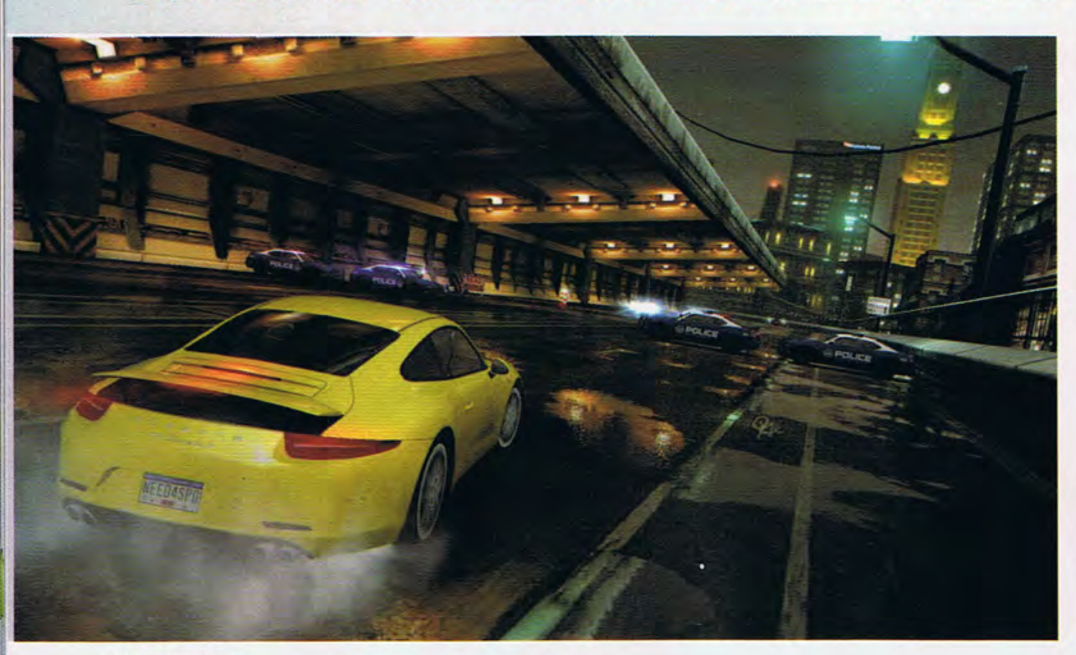
Pero *Need For Speed* no es solo competir en grupo. Desde que Electronic Arts creara el denominado Autolog, que más tarde fuera exportado a otros títulos de la marca como el Battlelog de *Battlefield 3* o el RiderNet de *SSX*, competir On-line ya no está supeditado a la necesidad física de quedar a una hora concreta con tus amigos o permanecer conectado en un evento que puede extenderse en el tiempo más del que tienes para jugar. Ajustado al nuevo sistema de redes sociales, competir con un amigo es tan sencillo como tenerle agregado a tu lista de Xbox Live, PlayStation Network u Origin o simplemente en Facebook, y destrozar su marca cuando y como quieras, teniendo su referencia marcada en todo momento en la pantalla. *Most Wanted* pretende ir también un paso más allá con el nuevo AutoLog 2.0, de modo que ahora podremos competir con cualquier amigo, sin importar la consola en la que se encuentre jugando. Así funciona el CloudGaming, un nuevo sistema que incluso te permitirá utilizar tu teléfono inteligente o tablet para poder saber en cualquier momento quién ha batido alguno de tus récords o en qué carreras te falta competir para superar a uno de tus contactos. Una nueva característica que ha sido sin duda alguna la gran estrella de la feria alemana, pues muchos de los títulos presentados en la Gamescom, como *Resident Evil 6*, *Tekken Tag Tournament 2* o *Black Ops II* han optado por este sistema de estadísticas, con el afán de trascender el disco y la consola y poder disfrutar de algún modo de tu juego favorito aunque no estés delante de la pantalla.

En el fondo, y para aquellos que la experiencia On-line se les resista aún, todo el sistema Autolog está basado en el modo para un jugador. Cada una de las carreras y persecuciones de todo tipo





LOS PERSECUCIONES SON LAS MÁS INTENSAS QUE HEMOS VISTO EN UN NFS

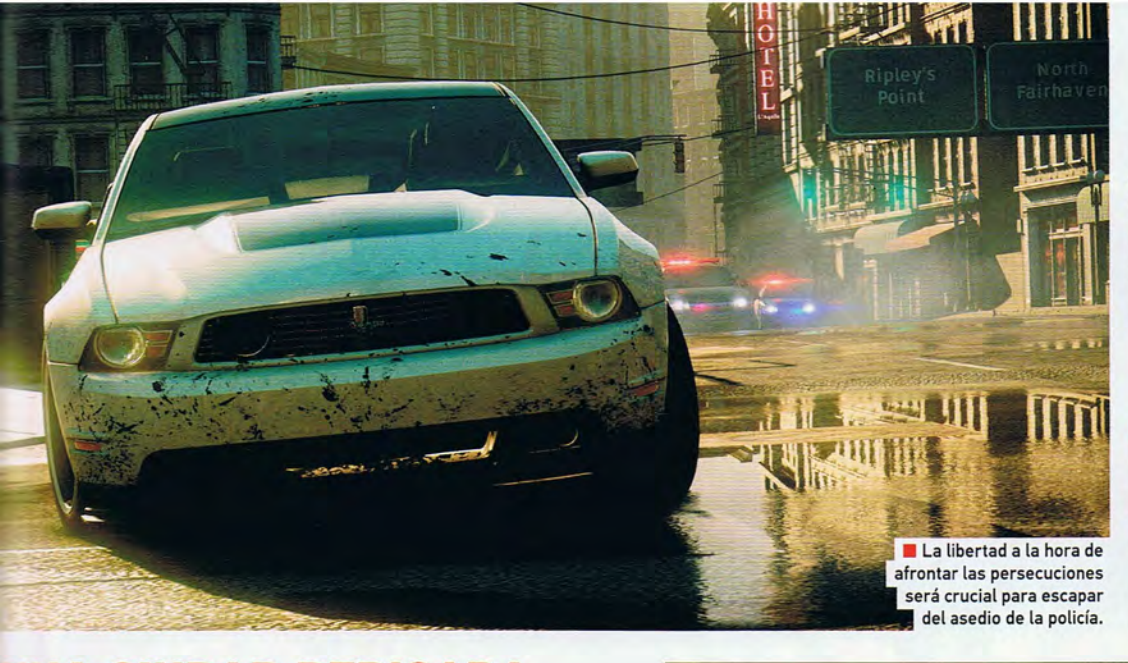


UNA HISTORIA CON CRITERIO

CON LA NOTABLE excepción del magistral shooter *Black* (que puede considerarse un juego de carreras donde los derrapes se han sustituido por tiros), el de Criterion es uno de esos casos de compañía cuya imagen va inevitablemente asociada a una franquicia concreta, en este caso el arcade de conducción y castañazos definitivo: *Burnout*. Repasamos los juegos de conducción más notorios de la compañía.



TÍTULO: Burnout
AÑO: 2001
SISTEMA: PS2, GameCube, Xbox.
Ya trepidante y salvaje, este primer BO aún no había encontrado su identidad en la caligrafía del trompazo.







La libertad a la hora de afrontar las persecuciones será crucial para escapar del asedio de la policía.

UNA CIUDAD DEDICADA EXCLUSIVAMENTE A LOS COCHES Y LA CONDUCCIÓN







TÍTULO: Burnout 2: Point Of Impact
AÑO: 2002
SISTEMA: PS2, GameCube, Xbox.
Aparece el modo Crash y se empieza a dar importancia a los accidentes. Es «casi» un Burnout total.



TÍTULO: Burnout Revenge
AÑO: 2005
SISTEMA: PS2, Xbox, Xbox 360.
El salto a 360 trae, una mejora gráfica y la ideaza de usar a los coches rivales como proyectiles.



TÍTULO: Burnout Crash!
AÑO: 2011
SISTEMA: Xbox 360, PS3, iOS
Descargable que adapta el popular modo de la serie.



TÍTULO: Burnout 3: Takedown
AÑO: 2004
SISTEMA: PS2, Xbox.
Primera obra maestra de la serie. Los Takedowns toman el protagonismo y configuran el futuro de la saga.



TÍTULO: Burnout Paradise
AÑO: 2008
SISTEMA: PS3, Xbox 360, PC
Otra maravilla, de impresionante acabado gráfico, perfecto On-line y un mundo abierto inagotable.



TÍTULO: NFS: Hot Pursuit
AÑO: 2010. SISTEMA: PS3, 360, PC. Debut de Criterion en NFS.

TÍTULO: NFS Most Wanted
AÑO: 2012 SISTEMA: PS3, 360, PC. La transformación de NFS en Burnout...





que tengamos en el juego forman parte del modo individual, donde los coches de policía volverán a ser protagonistas. A diferencia de *Hot Pursuit*, en el que los circuitos eran más lineales y las carreras y persecuciones eran casi una línea recta con algún que otro atajo para despistar, aquí todo se basa en una gran ciudad, llena de callejones, autopistas y cambios de nivel, por lo que nuestro principal objetivo será llegar hasta la meta buscando el camino no solo más corto, sino también más libre del asedio constante de la policía, que esta vez sí, pondrá todos los recursos a su disposición para detenernos a toda costa. Perdemos por el camino la belleza de esos paisajes naturales llenos de carreteras sinuosas, pero no tenemos que olvidar que esto es un *Most Wanted*, centrado en el caos y el laberinto que conforman la ciudad. Mucho más parecido a lo que vivimos y adoramos de *Burnout Paradise*, con choques igual de espectaculares, pero disfrutando de las licencias reales que ofrece la marca *Need For Speed*. La mayor diferencia que se puede encontrar con el último *Burnout* es que ahora puedes saltar directamente a cualquier evento a través del menú rápido que se encuentra disponible en la cruceta, sin tener que ir a buscarlo con tu coche a la otra punta del mapa.

Está claro que Criterion ya no hace secuelas y mucho menos de los juegos de otra marca. Su visión de *Need For Speed*, aunque hayan compartido el nombre ya en dos ocasiones con anteriores títulos de la serie, sigue siendo única e irremplazabable. Es cierto que han capturado la esencia de cada uno de estos juegos, pero la forma de ejecutarlo ha sido siempre la seña de identidad del estudio británico, añadiendo por el camino una experiencia social que ha sido desde *Paradise*

OLVÍDATE DE MENÚS ENTRE CARRERA. SIMPLEMENTE JUEGA.

la filosofía de la empresa y que ha contagiado en el resto de juegos a una gigantesca compañía como Electronic Arts. Podemos recordar ahora tan claras como el primer día las palabras de la desarrolladora en 2006, donde aseguraban que no harían nuevos *Burnout* hasta que no encontraran un nuevo reto y una forma aún más orgánica de crear sus espectaculares accidentes. Después de ello, llegó *Paradise* y tras él, una sequía que dura cinco años. Quizá este nuevo cambio de marchas a *Need For Speed* ha logrado sacar a la compañía de esa pequeña encrucijada en la que se encontraban y, en el camino, han resucitado una saga a la que empezaba a notarse el rodaje de tantos kilómetros recorridos. Si bien aún quedan algunas sorpresas que desvelar hasta su fecha de lanzamiento, *Most Wanted* ha dejado claro que su motor de nueve válvulas se basa en la jugabilidad. En una generación atiborrada de menús, de cargas de disco, de secuencias que se interponen entre tu experiencia en los mandos, Criterion está demostrando una vez más que ellos solo hablan el idioma de la interactividad, de la respuesta intrínseca entre juego y jugador. Es posible que muchos aficionados a la marca sigan manteniendo vivo el recuerdo del *Most Wanted* de hace siete años, pero lo visto hasta ahora supera con creces cualquier tipo de expectativa o de nostalgia, a base de crear un sistema tan sólido como divertido. Puede que, en el camino, no puedas personalizar tu vehículo, pero puedes personalizarte a ti mismo demostrando que eres mejor que cualquiera de tus amigos. Y eso puede ser igual de gratificante, ¿verdad? **ALEJANDRO PASCUAL**



PS VITA, PURO NERVIO

■ Este año será la primera vez que veamos *Need For Speed* en una de las portátiles de nueva generación: PS VITA. *Most Wanted* aprovechará al máximo la máquina ofreciendo el mismo mundo abierto que la versión para consolas de sobremesa, donde tendremos que competir en carreras y persecuciones con la policía. También tendrá multijugador en el que competir en toda clase de eventos con tus amigos y la opción de Autolog 2.0, compatible con los récords del resto de consolas. A modo de exclusividad, tendrá eventos específicos para la máquina de Sony, con funcionalidades del Touchpad trasero y la cámara frontal para retratar mejor tu perfil de Autolog. Y, por si fuera poco, ya se está rumoreando que *Most Wanted* podría ser uno de los primeros juegos en adoptar la tecnología Cross-buy, es decir, si compras la versión para PlayStation 3, podrás adquirir la versión de Vita totalmente gratis.





■ **El nitro sigue siendo protagonista para zafarse del asedio rival o realizar escapadas extremas.**



■ Los coches no se destruyen completamente, pero habrá que tener cuidado con los Takedowns.

SER EL MÁS BUSCADO SIGNIFICA QUE TODOS LOS CORREDORES TE TENDRÁN EN SU PUNTO DE MIRA







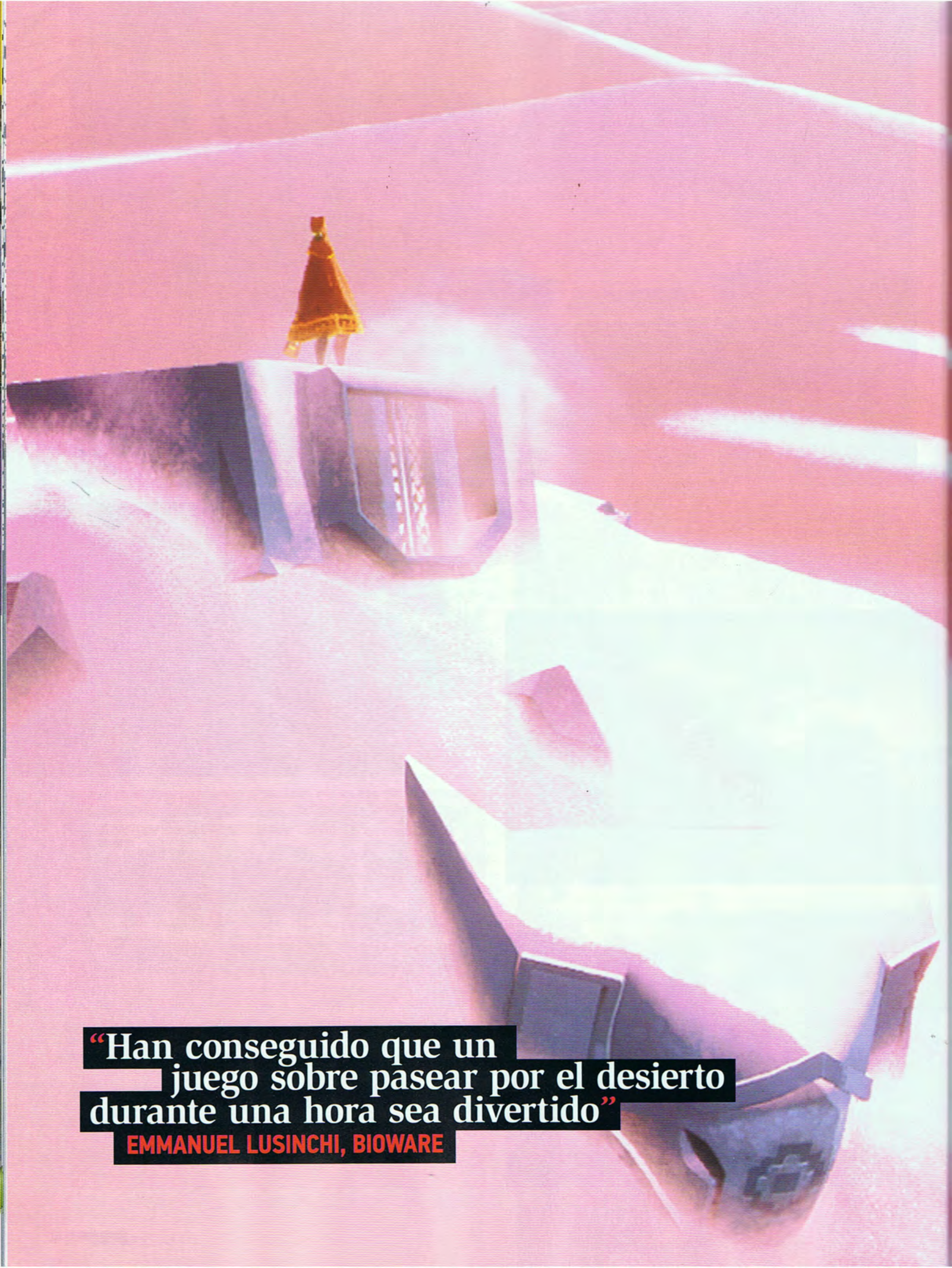






LOS PRIMEROS EN PARRILLA DE SALIDA

■ Aquellos que quieran comenzar su experiencia con *NFS: Most Wanted* cargada de extras tendrán una Edición Especial del juego, que les permitirá conseguir el doble de puntos de velocidad en las primeras cuatro horas multijugador, así como colores personalizados para los vehículos, como el negro satinado. Además, podrás personalizar el Maserati GranTurismo MC Stradale con un motor de carreras y frenos ajustados, o añadir el Efecto de Suelo para una mejor aerodinámica. El Porsche 911 Carrera S tiene mejor cuerpo aerodinámico para velocidades puntas y un nitroso mejorado que incrementará la velocidad.


"Han conseguido que un juego sobre pasear por el desierto durante una hora sea divertido"
EMMANUEL LUSINCHI, BIOWARE



POR QUÉ ❤...

Journey

EMMANUEL LUSINCHI, JEFE DE DISEÑO, STAR WARS: THE OLD REPUBLIC

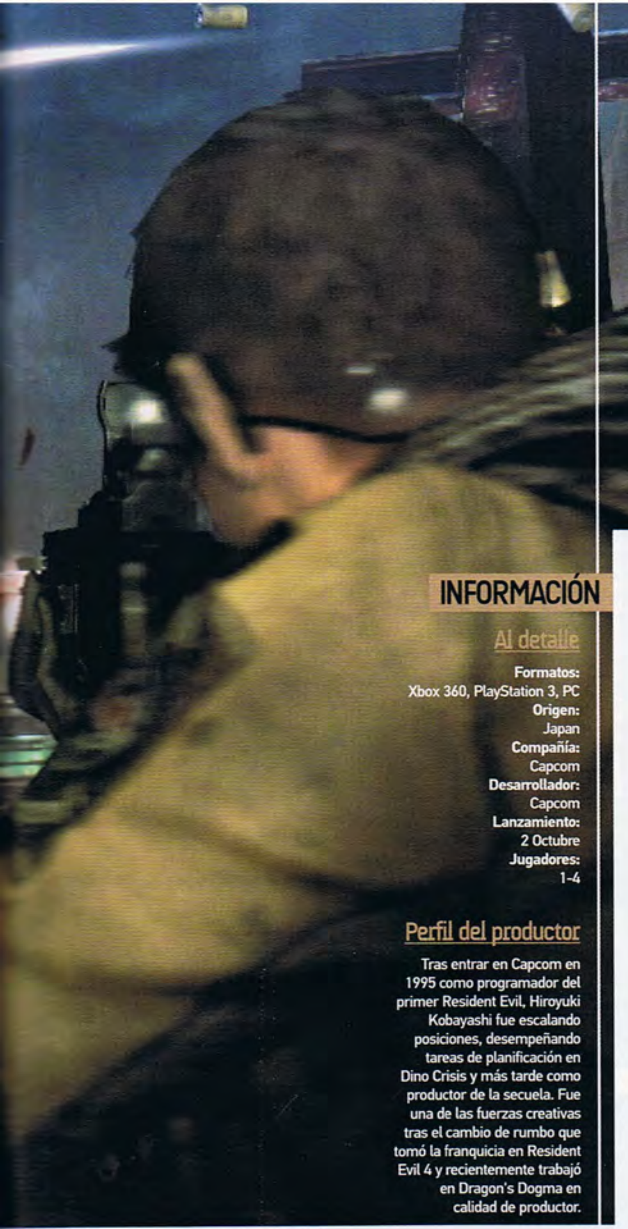
"Creo que es uno de los mejores juegos jamás hecho. Sin fallos. Mi mujer no juega, pero le cautivaba el juego. Y es muy inteligente cómo te lanza en medio del desierto y cómo el desarrollador comprende tan bien al jugador que sabe perfectamente dónde irá en cada momento. No hay mapa, no hay casi indicaciones, pero siempre sabes dónde estás y a dónde tienes que ir. Es todo parte de su brillante diseño, desde los gráficos hasta la música. Y como desarrollador, desde mi punto de vista, han conseguido que un juego sobre pasear por el desierto durante una hora sea divertido. Han hecho el mero acto de caminar muy interesante. Si pudieramos hacer tal cosa en un MMO, donde la gente siempre se queja de tener que correr mucho... Bueno, es algo realmente inspirador para mí."

SUMARIO PREVIEWS

Esto es lo que sucede cuando le disparas a un J'avo a algo que no sea la cabeza. Puede llegar a convertirse en un mariposón de lo más cargante.

Puede que se acabe el mundo, pero el mítico flequillo de Leon S. Kennedy jamás sufrirá daño alguno.

Escenarios inquietantes y situaciones que parecen sacadas de un taquillazo veraniego. No son dos juegos distintos, de hecho, ambas pantallas pertenecen a la misma fase.



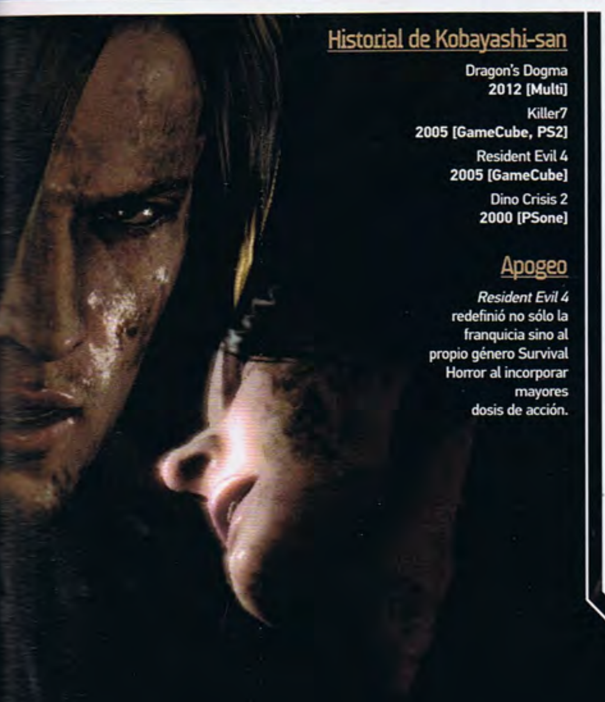
INFORMACIÓN

Al detalle

Formatos: Xbox 360, PlayStation 3, PC
Origen: Japan
Compañía: Capcom
Desarrollador: Capcom
Lanzamiento: 2 Octubre
Jugadores: 1-4

Perfil del productor

Tras entrar en Capcom en 1995 como programador del primer Resident Evil, Hiroyuki Kobayashi fue escalando posiciones, desempeñando tareas de planificación en Dino Crisis y más tarde como productor de la secuela. Fue una de las fuerzas creativas tras el cambio de rumbo que tomó la franquicia en Resident Evil 4 y recientemente trabajó en Dragon's Dogma en calidad de productor.



Historial de Kobayashi-san

Dragon's Dogma
2012 [Multi]
Killer7
2005 [GameCube, PS2]
Resident Evil 4
2005 [GameCube]
Dino Crisis 2
2000 [PSone]

Apogeo

Resident Evil 4 redefinió no sólo la franquicia sino al propio género Survival Horror al incorporar mayores dosis de acción.

Resident Evil 6

CONCEPTO ■ Tres campañas distintas. Seis personajes. Más de 40 horas de juego. La propuesta más ambiciosa en la larga historia de los Resident Evil.

Capcom busca el equilibrio entre el Survival Horror y la acción que demandan millones de jugadores.

No es fácil contentar a todo el mundo. Los mitómanos de aquellos primeros *Resident Evil* de PlayStation hace tiempo que no reconocen al padre del género Survival Horror (un honor muy disputado con otro clásico: *Alone in The Dark*). *Resident Evil 4* cambió para siempre el destino de la franquicia, para bien y (en opinión de unos cuantos puristas) para mal. La cámara sobre la espalda de Leon y las hordas de españoles con acento panameño supusieron el primer paso para alejarse del chalet con zombis y trampas y abrazar la acción pura y dura, encarnada por *Resident Evil 5*. Llegado el momento de afrontar esta sexta entrega, Capcom quería reconquistar el corazón de los devotos del Survival Horror, pero sin abandonar el lucrativo mercado de los shooters y sus millones de potenciales compradores. Al fin y al cabo, y por mucho que nos duela, esto no deja de ser un negocio. Y por ello *Resident Evil 6* se ha diseñado como un gigantesco circo de tres pistas, cada una de ellas centrada en una pareja (Leon y Helena, Chris y Piers, Jake y Sherry), bajo una mecánica común pero con un enfoque distinto, con el que Capcom quiere contentar a todo el espectro de usuarios. Los tres segmentos se entroncan en una única línea argumental, aunque será posible empezar por cualquiera de ellos desde el principio.

La beta a la que hemos tenido acceso ofrece una idea aproximada de la duración del juego (de 30 a 40 horas), ya que completar algunas fases (el disco de preview despliega seis distintas, dos centradas en cada pareja) nos ha llevado hasta cerca de dos horas. La historia arranca in medias res con un Preludio jugable, del que preferimos no desvelar nada para no empañar la sorpresa, en el que Capcom nos muestra el alto grado de propagación que llegará a alcanzar el nuevo Virus C. Podemos garantizar que os va dejar con la boca abierta. En todos los sentidos.

Una vez finalizado el prólogo (que además sirve de tutorial para familizarizarnos con el nuevo sistema de apuntado y los submenús), nos lanzamos a probar el segmento de Leon y Helena, el más cercano al espíritu de los primeros *Resident Evil*. En el reportaje exclusivo que os ofrecimos en el Nº 2 de **games™** ya os hablamos de la terrorífica visita a la universidad Ivy, en la ciudad de Tall Oaks, durante una tormentosa noche de Junio de 2013. El banquete de homenaje al presidente de EE.UU., Adam Bemford, acaba de manera dramática, con Leon disparando a la cabeza del zombificado líder yanqui, ante la aterrada Helena (una agente del servicio secreto, responsable de su seguridad). De todos los niveles mostrados por Capcom hasta la fecha, éste es el que más se asemeja a los *Resident Evil* clásicos: exploración de habitaciones (con macabras sorpresas), tenue iluminación (sólo rota por las linternas que portan los protagonistas y el resplandor de los relámpagos

> Resident Evil 6 se ha diseñado como un gigantesco circo de tres pistas, cada una centrada en una pareja: Leon/Helena, Chris/Piers, Jake/Sherry.

que atraviesa las ventanas, y zombis. Veloces, impredecibles y hambrientos. El combate en el aparcamiento de la universidad sólo marca el inicio de la angustiosa huida de Leon y Helena por las calles de Tall Oaks, convertidas en un infierno de fuego y muerte, bajo los efectos del nuevo e impredecible Virus C. El recuerdo de *Resident Evil 3* nos bombardeaba las meninges al correr entre coches calcinados y pilas de cadáveres, hasta encontrar refugio en una armeria, junto a otros supervivientes. Llegado a este punto, el jugador ya ha comprobado en sus prietas carnes la variedad (y dureza) de los muertos vivientes. A los zombis normales (que son capaces de permanecer en pie a pesar de perder media cabeza de un disparo a bocajarro), hay que añadir operativos SWAT zombificados (y blindados hasta el cuello, lo que nos obligará a afinar aun más la puntería), mutantes cuyos chillidos atraen a todos los zombis de las proximidades (a lo *Left 4 Dead*) y unos gordos colosales cuyos abrazos acabarán con toda la barra de vida en cuestión de segundos. Precisamente, uno de ellos fue el causante de que tuviéramos que abandonar la seguridad de la armería para retomar el camino hacia la catedral, escenario del segundo de los niveles protagonizados por Leon y Helena. Entre sus muros, y tras atravesar un cementerio atestado de esqueletos vivientes y los entrañables perros zombi, recibimos nuestro bautismo en los puzzles de Resident Evil 6. El primero, bastante ligero, el resto algo más puñeteros. Porque, como era de esperar, los fríos muros de la catedral encierran mucho más de lo que parece a primera vista.

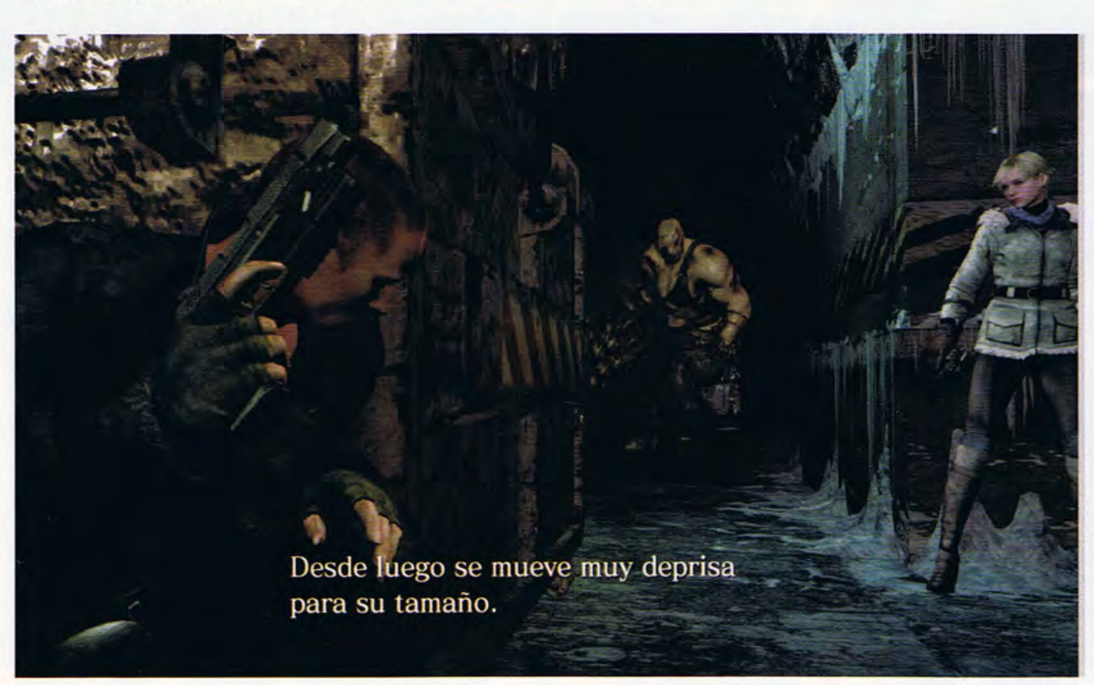
/// Capcom diseñó los niveles de Leon y Helena para congraciarse con los fans de los primeros *Resident Evil*, pero no les ha temblado el pulso al perfilar los de Chris Redfield y Piers Nivans a medida de los fans de los shooters. O al menos ese es el poso que dejan las dos fases protagonizados por la pareja de operativos de la BSAA (Bioterrorism Security Assessment Alliance). La primera de ellas se desarrolla en China, en plena eclosión de la pandemia del virus C. Los que hayáis tenido la fortuna de probar la demo jugable con la que Capcom incentivaba la compra de Dragon's Dogma, conoceréis de sobra este escenario, al igual que a los mutantes hijos de perra que nos saldrán al paso: los J'avo. Adiós a los zombis descerebrados que se limitaban al trote cochinero y el mordisco sorpresivo. Los J'avo son seres inteligentes que usan armas de fuego, intentan flanquearte en los abundantes tiroteos y demuestran una habilidad sorprendente para regenerarse y mutar. Disparales en un brazo y descubrirás

MERCENARIOS

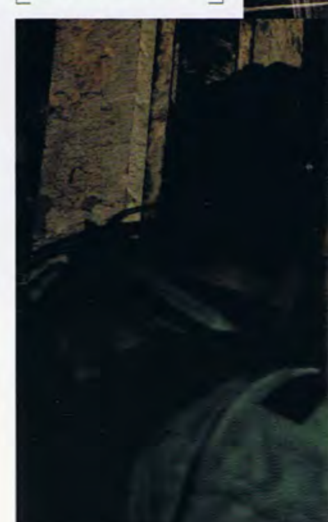
TAL Y COMO nos anunció Capcom hace unos meses, el modo Mercenarios será accesible desde el primer momento. Y al igual que en el modo campaña del juego, será posible canjear tus puntos de experiencia por distintas mejoras (algo que agradará a los fans de los *COD*, pero no sabemos cómo encajarán los seguidores de los anteriores *Resident Evil*). La versión beta a la que hemos tenido acceso nos dejó elegir entre tres escenarios distintos (Caos Urbano, Esqueleto Metálico y Entrañas de la Tierra) y tres personajes (Leon, Chris y Jake). Estamos tan malcriados por otros shooters, que enseguida nos quedamos sin munición y acabamos convirtiendo este modo en un maratón de patadas y codazos contrarreloj.

> "Habrá ocasiones, al jugar en cooperativo, en la que os forzaremos a separaros, y entonces sentiréis lo que es el horror"
>
> EIICHIRO SASAKI CAPCOM





■ Arriba: No hemos podido evitar acordarnos de los míticos Clock Tower de Human al ver a Jake y Sherry esconderse del temible Ustanak. Cuando vaya a por ti, más te valdrá buscar escondite en el primer lugar que tengas a tu alcance. Incluso en el interior de un contenedor. Pero ojo, porque los irá destruyendo poco a poco.



■ Derecha: Si juegas en solitario no estarás obligado a elegir siempre al macho alfa de la pareja. Podrás encarnar a Helena, Piers o Sherry. Y podrías llevarte una grata sorpresa. La Srta Harper, por ejemplo, ejecuta unas llaves de lucha libre que te dejarán ojiplático. Abajo: Por lo que hemos comprobado en esta beta de preview, Capcom ha mejorado la IA respecto a RE5. No estorba demasiado y hasta en ocasiones nos ha salvado in extremis cuando estábamos a punto de diñarla muy locamente.

PODERÍO GRÁFICO

■ Puede que muchos fans queden desconcertados, por no decir indignados, por el giro que ha tomado la mecánica *Resident Evil* en esta sexta entrega. De lo que no tendrán queja alguna es de los gráficos, que son sencillamente brutales. Echad un vistazo a este mostrenco. Dan ganas de invitarle a un carajillo y presentárselo a tu madre.

A LO CHUCK NORRIS

■ Los ataques cuerpo a cuerpo ayudan a mantener las distancias con los zombis más pegajosos. Además, resultará un recurso muy útil cuando la munición escasee (que será muy a menudo). Y la manera de ejecutarlos es bien fácil: sólo tendrás que apretar el gatillo mientras no estés apuntando a nadie.

RESIDENTEVIL.NET

■ Durante la reciente Gamescom, Capcom desveló el nacimiento de esta web, a la que podremos asociar nuestra copia del juego (además de las cuentas de facebook y twitter), para comparar nuestras estadísticas con otros jugadores, participar en competiciones, desbloquear trajes exclusivos...

EL QTE ES COSA DE DOS

■ No somos fans de los QuickTime Events (y en *Resident Evil 6* los hay a cascoporro), pero hay que reconocerle a Capcom los esfuerzos de extender la experiencia cooperativa incluso al campo de los QTE. Cuando un zombi se te eche encima, podrás menear el stick para quitártelo...o esperar a que tu compañero le vuele la cabeza.



como del muñón les brota un tentáculo gigantesco que usarán a modo de látigo con mortífera pericia. Vuélales las piernas y la sorpresa será doble: o le crecerán múltiples patitas (que les permitirá trepar por paredes y techos sin dejar de disparar) o mutarán en horripilantes mariposones que echarán a volar mientras su tronco superior (el único vínculo que les ata a la humanidad) sigue utilizando el arma de fuego con notable pericia. Ante semejante panorama, la única recomendación es disparar a la cabeza o, haciendo gala de una valentía (o insensatez) encomiable, correr hacia el J'avo de marras y usar el ataque cuerpo a cuerpo para reventarle la sesera a patadas o a golpes de culata.

Las azoteas de la urbe china no sólo componen un buen campo de pruebas para la desenfrenada mecánica shooter de *Resident Evil 6*: también ofrecen una muestra de los esfuerzos de Capcom por separar los caminos de ambos personajes y dinamitar la seguridad que transmite el tener a un compañero guardándonos las espaldas. Tanto si juegas solo y asistido por la IA, como si decides afrontar la historia en modo cooperativo (tanto on-line, como off-line a pantalla partida), en determinados momentos se nos obligará a tomar rutas distintas. El director de Resident Evil 6, Eiichiro Sasaki, fue tajante, en sus declaraciones a la versión inglesa de **games™** : "Cuando juegas en modo cooperativo, te sientes más relajado, porque tienes a alguien a tu lado en todo momento. Hemos incorporado elementos durante el juego para que ese no sea siempre el caso. Habrá ocasiones en las que os forzaremos a separaros y entonces volveréis a sentir el horror. Sé que diréis que esto no es más que una continuación de algo que ya se introdujo en *Resident Evil 5*, pero hemos estudiado a fondo este aspecto para expandirlo un poco más. Pondremos a los personajes en distintas situaciones que no son las que esperaríais del modo cooperativo de un juego. Esto es *Resident Evil 6*, y queríamos hacer algo realmente especial". En China no llegamos a sentir el horror al que se refiere Sasaki, pero si pudimos comprobar como Piers cubría a distancia a Chris, disparando sobre el grupo de J'avos que apuntaban a Redfield, mientras éste avanzaba a pulso a lo largo de una cañería suspendida en el aire. La IA se comportó de manera bastante solidaria. Habrá que ver nos sucederá lo mismo al confiar nuestra vida en otro jugador.

Por su parte, la segunda misión de Chris y Piers nos brindó por fin la respuesta a dos preguntas que llevaban atormentándonos desde el Captivate romano. A modo de flashback jugable, este nivel nos hará retroceder seis meses atrás en el tiempo, para vivir el dramático acontecimiento que empujó a Redfield a la bebida. No seremos nosotros quienes revienten la sorpresa. Sólo nos limitaremos a hablar

del duelo contra un gigantesco mutante de varios pisos de altura (con QTE de por medio), de nuestro primer contacto con las inquietantes crisálidas y de la aparición en escena de la mismísima Ada Wong, quien por cierto protagonizará su propio modo de juego, según desveló hace semanas la propia Capcom.

/// Aunque sólo hayamos probado dos de ellos, podemos augurar que los niveles protagonizados por Sherry Birkin y Jake Muller serán los que levanten más polémica entre los puristas de la franquicia *Resident Evil*, y más ovaciones entre los jugadores casuales. Si bien los QTE son una constante durante todo el juego, sea cual sea el segmento de la historia que decidamos protagonizar, las peripecias de esta pareja proporcionan una experiencia casi cinematográfica. Siendo osados, y por lo que se vislumbra a través de la beta que tenemos en las manos, podríamos catalogar la mecánica de Leon/Helena como un cruce entre Survival Horror y shooter y la de Chris/Piers como un shoot'em-up puro y duro... pero lo de Sherry y Jake escapa a cualquier etiqueta. A lo largo de sus dos capítulos les hemos visto hacer de todo: escapar de una avalancha sobre motos de nieve, usar el sigilo para dar esquinazo a un Ustanak (y correr a esconderse cuando son descubiertos, al estilo *Clock Tower*), destruir helicópteros enemigos en pleno vuelo usando ametralladoras pesadas. Incluso Jake puede seleccionar el combate cuerpo a cuerpo dentro del menú de armas para enfrentarse a los J'avo a base de llaves, patadas y puñetazos al estilo Bourne. El hijo de Albert Wesker y la niña superviviente de *Resident Evil 2* (bastante crecidita ya) cruzan su camino con el de Chris y Piers en el nivel del gigantón mutante, haciendo realidad una de las promesas de Capcom: cuando juguemos On-line (ya sea solos o en cooperativo con otro jugador) llegaremos a cruzar nuestros pasos con los de otros jugadores para participar en combates de cuatro personajes contra alguna delirante mutación del Virus C (como la que protagonizaba la demo que Capcom llevó al último E3). Curiosamente, lo que más nos gustó de estos dos capítulos fue el momento menos peliculero: la exploración de una montaña en plena tormenta de nieve. La necesidad de usar el mapa, el sonido de las crisálidas abriéndose al detectar nuestros pasos (aunque el campo de visión esté reducido sólo a unos metros a causa de la ventista), la tensión de no saber por dónde va a aparecer el siguiente enemigo. Quizás al gran público, esos millones de potenciales compradores para los que ha sido diseñado este juego, esta parte les parecerá un tostón, pero a este viejo usuario, que tan malos (y deliciosos) ratos pasó en la mansión del primer *Resident Evil*, le alegra saber que incluso en medio de la mecánica más peliculera y piroténica, aún puede detectarse rastros de terror en el ADN de la saga que alumbró los Survival Horror.

/// Poco más podemos añadir sobre *Resident Evil 6* antes de que la versión final llegue a nuestras manos. La apuesta de Capcom es tan ambiciosa como arriesgada, pero no tenemos ninguna duda de que se traducirá en un nuevo éxito de ventas para la franquicia. Los espectaculares gráficos de *RE6* entran como un misil por los ojos, y Capcom los explota a conciencia: ya sea al recrear un inquietante salón de banquetes, engalanado para una fiesta que ha acabado en tragedia, como ofreciéndonos situaciones tan impresionantes como ese Metro que circula sin conductor, arrolla a los zombis que te amenazaban segundos antes y acaba cruzando a escasos centímetros de la cara de tu personaje. Somos conscientes de que muchos usuarios se llevarán las manos a la cabeza por el giro que ha tomado la franquicia respecto a sus orígenes, pero no vamos a negar las posibilidades de diversión que ofrece un título que añade, a las 30/40 horas de juego de la campaña y el modo Mercenarios previamente anunciados, dos nuevos extras (la campaña protagonizada por Ava Wong y el modo Agent Hunt, con el que podremos encarnar a diferentes mutantes con los que atormentar a otros jugadores en sus respectivas campañas), y la recién anunciada web ResidentEvil.net, con la que podremos comparar nuestras estadísticas con las de nuestros amigos (y el resto de usuarios de todo el planeta), competir en eventos, desbloquear trajes exclusivos y mucho más. De acuerdo, Capcom no ha hecho más que limitarse a seguir el ejemplo de Activision y su COD Elite (¡si hasta le han introducido perks al juego)!, pero al menos es la demostración palpable de que el gigante japonés quiere hacer de este *Resident Evil 6* algo realmente especial, y no colocar una simple cifra detrás del nombre de una de sus franquicias más legendarias. El tiempo, y las cifras de ventas, dictaminarán si la jugada ha tenido éxito.

NEMESIS

La apuesta de Capcom es ambiciosa y arriesgada, pero no tenemos dudas de que se traducirá en un nuevo éxito de ventas.



Arriba: Con la pistola necesitarás un par de impactos directos en la cabeza de un zombi para neutralizarlo. Con la escopeta, como podrás imaginar, la cosa se reduce a un sólo trabucazo. Derecha: Los primeros minutos de la campaña de Leon y Helena arrancarán más de una lagrimita entre los mitómanos de los primeros *Resident Evil*. Luego echarán a llorar, pero más copiosamente, y por otros motivos.



Arriba: Cuesta reconocer en esta decidida agente gubernamental a la niña del mítico Resident Evil 2 de PSone. No tardaréis en comprobar que entre Sherry y el hijo de Wesker se masca la tensión sexual. ¿Llegarán a mezclar sus respectivos anticuerpos?.

ADORADA MS.WONG

CAPCOM NO sólo ha confirmado que la mujer de rojo es Ada Wong (como si no lo hubiéramos sospechado desde hace meses), sino que además contará con su propia campaña exclusiva, que estará a nuestro alcance una vez que completemos las historias de Leon, Chris y Jake. Este nuevo modo contará la misma historia que los demás, pero desde la perspectiva de la señorita Wong, que actuará en solitario (nada de cooperativo) y con una ballesta como arma. Lo que se dice una tía dura.





Izquierda: Otra sorpresita recientemente desvelada por Capcom es el modo Agent Hunt, en el que podremos encarnar a diversos mutantes y atormentar a otros jugadores, via On-line, durante sus campañas. Diabólicamente prometedor.
Abajo: Los grafistas de Capcom siguen teniendo algún que otro problema con las dimensiones de algunos objetos de los escenarios. ¿Quién se va a sentar en esas sillazas? ¿André el Gigante?.





CHUCHIN FROM HELL

NO PODEMOS negarlo: cualquiera que haya pasado noches en vela por culpa de aquellos míticos *Resident Evil* de la primera PlayStation no podrá dejar escapar un suspirito de emoción al reencontrarse en *RE6* con los perros zombi (y lo que es peor, con sus aullidos, que siempre hacen sospechar que no te espera nada bueno). Será que nos puede la vena nostálgica, porque el Ustanak nos ha recordado poderosamente al Némesis del tercer *Resident Evil*. Si creeis que exageramos, enviadnos un mail con el asunto DEJAD DE DECIR SANDECES. El más ocurrente ganará una cena con baile en compañía de Bruno Louviers.

Pikmin 3

CONCEPTO Pese a la novedad, *Pikmin 3* sigue al pie de la letra el camino de sus antecesores en GC. No podemos echarle en cara que traicione nada.

Cinco pasos para dejar de preocuparse y amar este juego

INFORMACIÓN

Al detalle

Formato: Wii U
Origen: Japón
Compañía: Nintendo
Desarrollador: Nintendo
Lanzamiento: Finales de 2012
Género: Estrategia
Jugadores: 1

Perfil del tres nintendero

A la tercera va la vencida, y en el caso de Nintendo es algo que se aplica con bastante exactitud. Son muchas las terceras partes de sus fraquicias que han marcado un pequeño hito en esto de los videojuegos. ¿Pasará también con Pikmin 3?

Historial de terceras partes

Kid Icarus: Uprising **2012 [3DS]**
Super Metroid **1994 [SNES]**
The Legend Of Zelda: A Link To The Past **1991 [SNES]**
Super Mario Bros. 3 **1988 [NES]**

Apogeo

No podemos negar que Link gana por la mano. Al fin y al cabo, él tiene el poder de la Trifuerza...

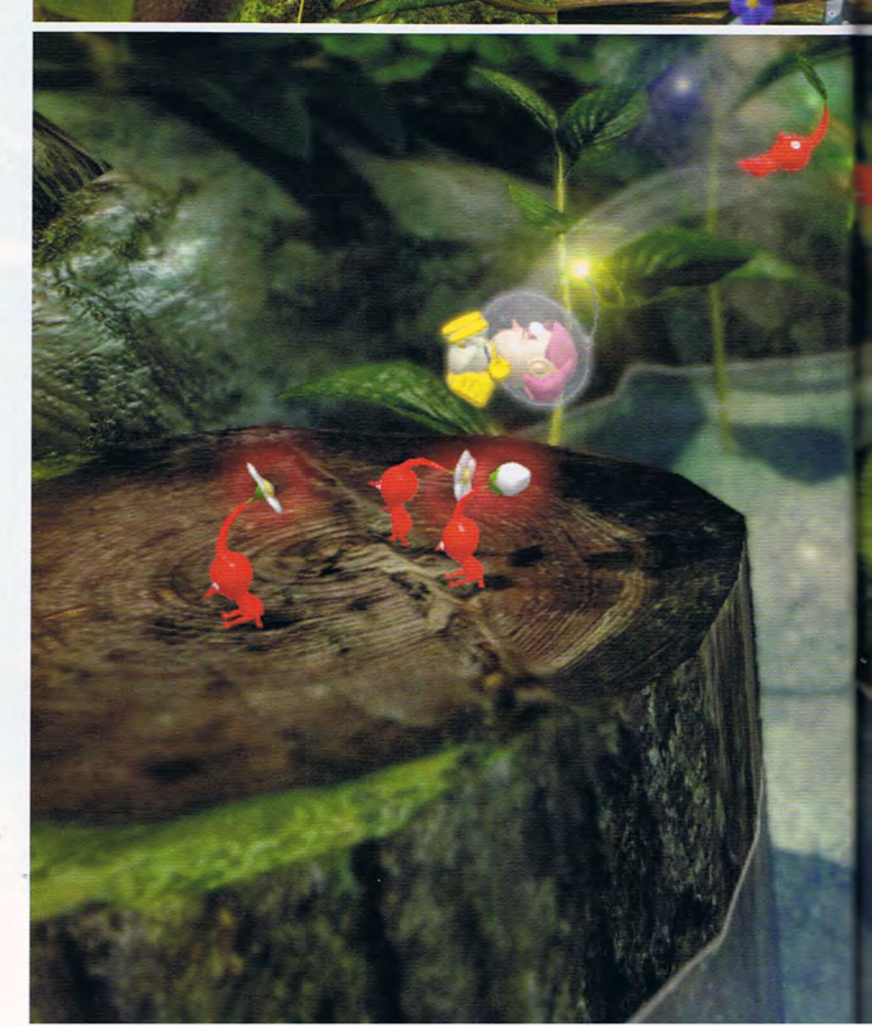
Los jugadores en ocasiones dan para todo un caso de estudio. Se han pasado años lloriqueando a Nintendo por información sobre *Pikmin 3*, deseando que se anunciara en cada E3 de los últimos ocho años, y tan pronto como el juego ha sido anunciado, han empezado las quejas. Quizá la culpa es del momento escogido, durante la presentación de Wii U, que no parecía el más apropiado porque los nintenderos querían un nuevo *Mario*, un *Zelda* o un *Metroid* que exprimiera la nueva máquina. Si quitamos a *Pikmin 3* de los agobios de un show, resulta evidente que será un gran juego. Fiaos de nosotros, que hemos vuelto a jugar a *Pikmin 3* y podemos asegurar, sin demasiadas dudas, que la espera ha merecido la pena. Cualquiera que disfrutara con los dos primeros juegos encontrará aquí esa auténtica secuela que ha estado esperando años: jugabilidad profunda, bonitos gráficos y formas de jugar que aprovechan las nuevas ideas que quiere ofrecer Wii U.

1 DETALLISMO ENFERMIZO

PIKMIN 3 es, de todos los juegos de Wii U, el que mejor uso hace por ahora de las capacidades y los gráficos de alta definición de la consola. El juego sabe adaptarse de sobra a su nuevo hogar, no hay duda. La potencia extra permite dar vida a los Pikmin de formas que nunca se habían visto antes ni en GC ni en Wii, con un mundo vivo y lleno de detalles, un *zoom out* más amplio y mejor para tácticas y la capacidad de mostrar en pantalla un montonazo de Pikmin a la vez. Nintendo asegura que el poderío extra hace también posible un apuntado más preciso.

1

3





"Ahora se puede apreciar cada pequeño movimiento de los Pikmin y los escenarios son más bonitos"
SHIGERU MIYAMOTO NINTENDO



2 VARIOS CONTROLES

PIKMIN 3 HA sido desarrollado durante varios años, pasando por varios formatos de Nintendo, y por eso se ha traído de recuerdo el mando de Wii, con accesorio Plus y todo. Como método alternativo de control con WiiRemote y Nunchuk, la pareja permite mover al protagonista independientemente de los Pikmin, que se guían con el puntero. El mando de Wii U también se usa, claro, y muchos jugadores aprovecharán poder ver el mapa mientras juegan. Por último, se puede mezclar todo y usar el mando de Wii con el de Wii U como mapa mientras se apoya en el stand incluido con la consola.

3 GRAN SENTIDO DEL HUMOR

UNO DE los elementos que siempre han diferenciado a *Pikmin* de otros juegos de estrategia es su personalidad y su humor. Creednos cuando decimos que eso sigue presente en *Pikmin 3*. Las capacidades HD de la consola y el diseño del juego hacen que todo luzca como una película de Pixar, con unas animaciones de los bichos que los hacen todavía más adorables y estúpidos y con una banda sonora que refuerza toda esta idea. Todo esto consigue distraer la atención sobre el hecho de que Pikmin va de lanzar aliens psicópatas contra la fauna local para matarlos y recolectar sus cuerpos.



4 ¡PIKMIN QUE VUELAN!

NINTENDO MOSTRÓ en el E3 lo que vienen a ser los Pikmin de roca. Y aunque parecían la única nueva especie del ejército de asesinos con antena, sabemos que hay una más por lo menos. Justo en la pantalla de título, se vieron un par de Pikmin rosas voladores por encima de los rojos habituales. Las posibilidades tácticas de esta nueva clase son evidentes, así que tenemos ganas de ver cómo se aplican en la mecánica y cómo influirán en los mapas y los enemigos.

5 PROFUNDIDAD ESTRATÉGICA

PIKMIN 3 NO es una reinvención del formato ya visto, sino que intenta ser una evolución directa que se experimente como algo más que unos añadidos. Los Pikmin pueden recoger restos del suelo y usarlos para construir puentes, por ejemplo, mientras que la nueva clase de Pikmin roca puede romper paredes, barreras e incluso caparazones de grandes enemigos. Y ahora que puede haber hasta cuatro astronautas para mover, esperamos diseños de niveles algo más intrincados.

Assassin's Creed III

CONCEPTO ■ Un nuevo contexto histórico, renovada jugabilidad, mejoras en el multijugador y un motor gráfico de los más potentes del momento.

Reescribiendo la historia de los Estados Unidos

INFORMACIÓN

Al detalle

Formato: PC, PlayStation 3, Xbox 360
Origen: Canadá
Compañía: Ubisoft
Desarrollador: Ubisoft Montreal
Lanzamiento: 30 de octubre
Jugadores: 1-8

Perfil de Asesino

Desmond Miles (nació en 1987) es el Elegido y miembro de la Orden de los Asesinos. Es descendiente de Aquilus, Altaïr, Ezio y Connor; y, como sus antepasados, vive por y para matar a todos los Templarios.

Historial

Assassin's Creed: Revelations **2011 [Multi]**
Assassin's Creed: La Hermandad **2010 [Multi]**
Assassin's Creed II **2009 [Multi]**
Assassin's Creed **2007 [Multi]**

Apogeo

Fue tal el éxito de AC en las consolas de sobremesa que un año después (2008) Ubisoft quiso contentar también a los usuarios de la portátil de Nintendo con *AC: Altaïr's Chronicles.*

No podemos evitarlo, nos apasiona la historia de la nueva entrega del Asesino de Templarios y a cada nuevo detalle desvelado o apunte sobre la trama y jugabilidad queremos contároslo, porque si de algo presume la saga es de eso, de detalles y apuntes que hacen del juego de Ubisoft una obra de arte histórica. En este caso dentro de un contexto retratado hasta la saciedad cinematográficamente, como *El último Mohicano* o *El Patriota* (películas en las que, por cierto, sus desarrolladores se han inspirado), pero abordado de una manera muy especial para mostrar una visión diferente de los Padres Fundadores de los EE.UU. De tal modo que, por ejemplo, los personajes históricos que aparecen mueren en el año y lugar correcto, pero han recreado cómo perecieron. Nos relacionaremos con George Washington, entraremos al campamento del Ejército Continental que se instaló en Pensilvania en el invierno de 1777 y nos infiltraremos en el Británico para atravesar el esternón a un oficial inglés -Silas- perteneciente a la orden del temple, o usaremos el tomahawk para acabar con el británico John Pitcairn. Connor es un asesino sin escrúpulos que lucha para acabar con las injusticias y conseguir la libertad plena. "Nos pareció muy interesante invitar al jugador a vivir las atrocidades que cometieron los Patriots y los Redcoats", nos comenta Alex Hutchinson, Director Creativo de *ACIII*, y aclara que "la narrativa del juego es Assassins contra Templarios, no sobre salvar la Revolución Americana". Así, entre Nueva York y Boston nos veremos involucrados en multitud de revueltas que aparecen en los libros de historia, mientras trazamos una estrategia propia, con mente europea y sangre nativa. El mestizaje de Connor (hijo de madre nativa y padre inglés) es lo que marca la diferencia con respecto a Ezio o Altaïr, y es en su manera de luchar donde más se aprecia: por primera vez podremos utilizar dos armas a la vez (una en cada mano), desde la cuchilla oculta a un tomahawk, pasando por un arma ancestral de origen oriental que consiste en lanzar una soga al enemigo y ahorcarlo. Y por supuesto, podrá arrebatar el armamento de sus rivales. Ubisoft para hacer posible todas estas acciones ha reconstruido la mecánica de juego y la manera de ejecutarlas con gamepad en mano.

Al sigilo, exploración y acción se añaden ahora dos nuevos elementos: la caza y la navegación. Así, cuando estés en la Frontera, entre la maleza, y en ciertas zonas de la ciudad, te cruzarás con animales salvajes que podrás cazar y dependiendo de cómo lo hagas serás recompensado con ciertos elementos que podrás utilizar en misiones secundarias, o intercambiarlos por otros items en los diferentes comercios que encuentres. En cuanto a la navegación, Hutchinson explica: "La experiencia naval no es muy extensa, pero es un momento importante que enriquece el universo de *AC*". En las fases a bordo de un barco aseguran sus responsables que el jugador vivirá espectaculares batallas navales donde las inclemencias climatológicas nos lo harán pasar en grande, o no... Y es que, gracias al nuevo motor gráfico (AnvilNext), lo que veremos en pantalla alcanza cotas pocas veces vistas en un juego para unas consolas que ya sobrepasan la madurez. Ciertos escenarios (como el de la Frontera) los visitarás en distintas épocas del año lo cual no solo afectará a la estética del juego, sino también a la jugabilidad. Y es que no es lo mismo avanzar por un terreno seco donde lo idóneo es avanzar a lomos de un caballo, que por uno nevado. La nieve te impedirá caminar con rapidez y las huellas que dejes te delatarán ante el enemigo. Así que trepa por un árbol y salta al más próximo. No hay nada a lo que no puedas subir, trepar o explorar.

Mención especial merece las opciones multijugador, cuya mecánica y rendimiento en el sistema de búsqueda y grupo ha sido perfeccionado. El modo Dominación -hasta ahora el único desvelado- es una especie de Captura la bandera 4 Vs. 4 en el que los jugadores deberán trabajar en equipo para atacar/defender zonas en el mapa. Así, el único escenario mostrado es Paso Noreste o, lo que es lo mismo, un cementerio helado de embarcaciones donde cada relieve geográfico te proporcionará un buen arma de ataque. De tal modo que, por ejemplo, al pasar por un canal de hielo, este puede que se derrumbe y bloquee el paso a tus enemigos. Ya solo nos queda decir que ¡estamos deseando jugarlo!

ANNA

> "Nos pareció interesante invitar al jugador a vivir las atrocidades que cometieron los Patriots y Redcoats, pero la narrativa del juego es Assassins contra Templarios"



■ Arriba: Esta pantalla corresponde al modo multijugador Dominación, se trata de una especie de Captura la bandera 4 Vs. 4 en el que los jugadores deberán trabajar en equipo para atacar/defender determinadas áreas en el mapa para conseguir puntos y alcanzar la victoria.







Assassin's Creed III: Liberation

CONCEPTO ■ Una experiencia totalmente inédita en la saga, pero con la envergadura de siempre.



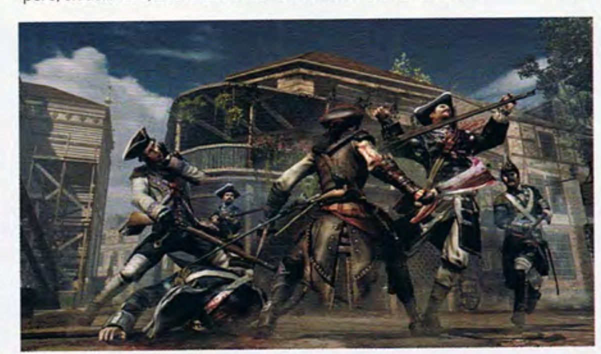
■ Izquierda: Cuando te topes con animales salvajes podrás escoger entre esquivarlos o cazarlos. Si escoges lo último serás recompensado con items que podrás utilizar en misiones secundarias, o intercambiarlos por otros en los comercios que encuentres.

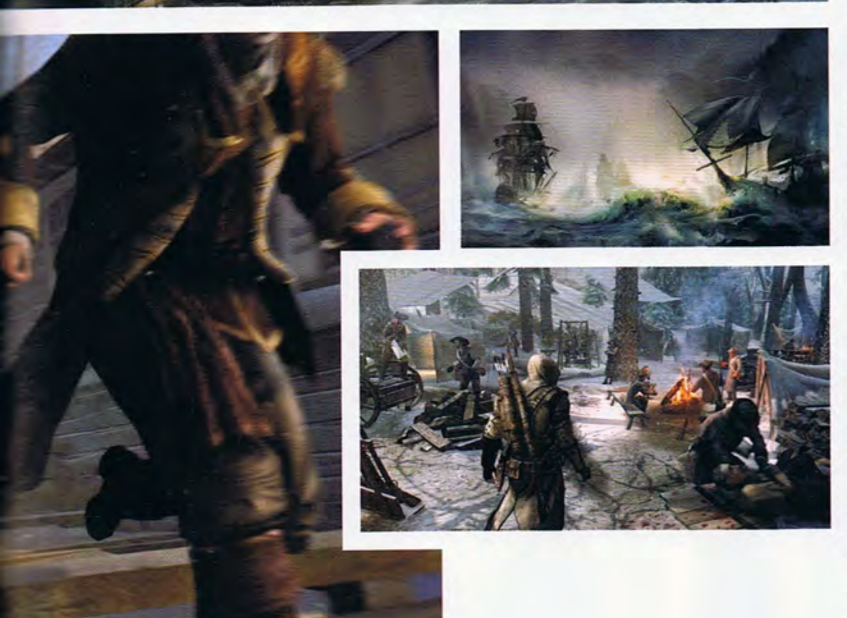
Una mujer de armas tomar

Dentro del mismo contexto histórico que las versiones de sobremesa, pero ubicado en Nueva Orleans, la versión Vita ofrece igualmente una ciudad abierta y de libre exploración, pero con matices que la hacen idónea para jugar en una portátil ya que la aventura está estructurada en misiones cortas con desafíos secundarios que alcanzan las 20 hora de duración. ¿Y por qué Nueva Orleans? Te preguntarás, pues por varias razones. Una, por su importancia durante la Revolución Americana, ya que suministró a las colonias españolas y francesas cuando Gran Bretaña bloqueó Boston y otros puertos. Y la otra razón explica el porqué Ubisoft decidió escoger a una mujer como Assassin: "En el s. XVIII Nueva Orleans era una ciudad culturalmente diversa y, al investigarla, descubrimos que existió un grupo de mujeres muy influyentes en aquella época. De ese grupo de mujeres nos inspiramos para crear a Aveline, una mujer que lucha por la libertad», nos cuenta el productor de *ACIII Liberation*, Martin Capel. Así pues, Aveline (hija de un rico comerciante francés y madre africana) será la encargada de acabar con los Templarios que tratan de tomar el control de la ciudad mientras se suceden las revueltas que desencadenaron la Revolución. 15 años, de 1765 a 1870, de guerrillas en las que Aveline y Connor se cruzarán. El motivo aún no lo ha desvelado Ubisoft, pero será un placer verlos compartir pantalla en Vita. Un pantalla a la que al parecer se le ha sacado el máximo partido para ofrecer una jugabilidad inédita en la saga. "El jugador tendrá que utilizar la pantalla delantera y trasera de la portátil para, por ejemplo, controlar un carro tirado por caballos", explica Martin. Y al igual que su alter ego masculino, Aveline luchará con dos armas a la vez y entre sus armas se encuentra la cuchilla oculta, una cerbatana y un machete. Si en ACIII la manera de avanzar más fiable es a través de los árboles en Vita también. Ya te contaremos el motivo... pero, en definitiva, *Liberation* está a la altura de las de sobremesa.

ANNA











UN MUNDO INTERCONECTADO

PODRÍAN HABERLO llamado *SimCC.AA.* El juego posee un multijugador asíncrono en el que nuestra ciudad forma parte de una región interconectada con otros jugadores, donde el estilo de cada uno influirá en las ciudades del otro. Aparte de colaborar en cosas de cajón como crear UN aeropuerto entre varias ciudades, ¿no, España?

EL ARTE DE HACERLO FÁCIL

EL JUEGO tiene una de las mejores interfaces que he visto en mi vida: sencillos códigos de colores yuxtapuestos permiten, de un vistazo, comprobar los índices de eficacia de cada zona de nuestra ciudad en varios campos. ¡Muerte a los menús infinitos! ¡Vivan las experiencias orgánicas!

URBANITAS DE CORAZÓN

HASTA AHORA nos han enseñado ciudades prototípicas y especializadas, pero tened en cuenta que es posible combinar todos los tipos en una ciudad a medida, en varios distritos. Eso sí, para el multijugador recomiendan especializarse. Como si nos importara.

SimCity

CONCEPTO Maxis recupera su franquicia primigenia, reinventando el género del diseño de ciudades con una propuesta bellísima y un multijugador asíncrono fascinante.

La vida debería ser como un juego de Maxis, ahora sí

Pudimos ver en el E3 que *SimCity* va por algo más que por el buen camino. Maxis se ha tomado muy en serio la doble meta de olvidar a Will Wright y demostrar que son capaces de algo más que de parir subentregas de *Los Sims*. Volviendo a los orígenes: si todo fan de *SimGolf* -el mejor juego tanto de Wright como de Sid Meier- recuerda las citas zen que trufaban sus pantallas, extraídas de libros sobre el tema, da gusto comprobar la cantidad de trasfondo que transpira *SimCity* sobre política, urbanismo y sociedad. Mientras que por encima, su motor presenta una criatura viva, compuesta de cuerpitos y coches y edificios. Siempre fue su meta: crear un reflejo distorsionado y divertido sobre realidades profundas.

Por eso aplaudo la elección del título: si hay que demostrar la valía, más vale hacerlo de frente y matar al padre demostrando, casi un cuarto de siglo después, que la idea era válida en cualquier forma; que *SimCity* es un juego necesario hoy y que Maxis puede crear algo precioso y nuevo a partir de su concepto original. Porque Maxis venía de una época en la que un par de estudios (ellos, Bullfrog y Firaxis) concebían sus juegos como un laboratorio de ideas que *no se habían visto antes*. Cada nuevo título era un puñetazo en los límites del medio, ampliando geometricámente sus posibilidades gramaticales con cada planteamiento, mientras los ojos de los jugadores tempranos elegían mirar hacia la acción frenética de Japón y sus consolas. Pero en junio, en un stand de Los Angeles, durante cuarenta minutos, Maxis me enseñó que el videojuego tiene un futuro como lenguaje y medio: uno que cubre de gracia y estética el miedo a las temáticas complejas.

JAVI SÁNCHEZ



PULSO URBANO

ES IMPOSIBLE aburrirse (léase "crear la ciudad perfecta"). No sólo tendremos que hacer frente a desastres imprevistos, sino que el resto de la región puede transmitirnos parte de sus problemas. Alcalde: como en la vida real, no todo depende de ti.

INFORMACIÓN

Detalles

Plataforma: PC
País: EE.UU.
Compañía: EA
Desarrollador: Maxis
Lanzamiento: Feb 2013
Jugadores: Por anunciar

Perfil del Desarrollador

El viejo estudio de Will Wright afronta su primer título sin su fundador, con los deberes de *Los Sims* entregados a otra división. La labor de Wright siempre fue la de crear universos de juguetes con reglas mazo de sesudas, pero le perdimos por el camino de la casa de muñecas. Ahora, la nueva Maxis busca el retorno al respeto.

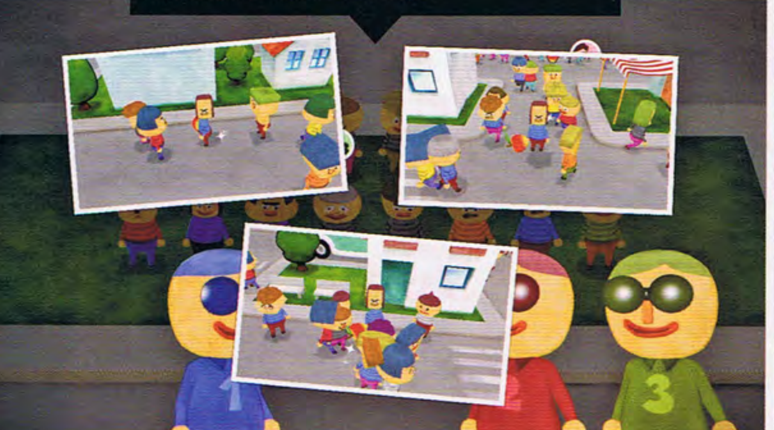
Historia de Maxis

Spore 2008 [Multi]
Sim Golf 2002 [PC]
The Sims 2000 [Multi]
SimCity 2000 1993 [PC]
SimCity 1989 [PC]

Apogeo

El comercial es *Los Sims*, una franquicia increíblemente vasta donde la fórmula permanece inagotable tras tres entregas y múltiples derivados. Como juego, nos quedamos con *SimCity 2000*.

1 SHUTTER: EN SHUTTER, un jugador toma el rol de un fotógrago y debe tomar fotografías de criminales buscados por la ley manteniendo en alto el mando y usando la pantalla para ampliar sus caras. Se parece bastante al viejo arcade de Konami *Silent Scope*.



2 SNIPER GHOST WARIO: Shutter se asemeja aún más a un juego de francotiradores cuando se une un segundo jugador a la partida. Su función es la de ir marcando los objetivos, destacando en pantalla dónde está el siguiente criminal, puesto que el fotógrafo ha pasado a usar la pantalla del mando para ir más rápido.



INFORMACIÓN

Al detalle

Formato: Wii U
Origen: Japan
Compañía: Nintendo
Desarrollador: Intelligent Systems
Lanzamiento: Q4 2012
Jugadores: 1-5

Perfil de Wario

Empezó siendo el villano de *Super Mario Land 2*, pero Wario desarrolló rápidamente su propia personalidad y se ha convertido en el mayor inspirador de nuevas ideas dentro de Nintendo. Sus juegos son un campo de experimentación y se han ganado un puesto en cada nuevo lanzamiento de consola.

Historia de Wario

WarioWare DIY
2009 [DS]
Wario: Master Of Disguise
2007 [DS]
Wario Land II
1998 [GB]
Wario Blast: Featuring Bomberman!
1994 [Game Boy]

Apogeo

El mejor juego de Wario sigue siendo WarioWare, un audaz e intenso ejemplo de interactividad bizzara. Si hubiera nacido en DS, podría perfectamente haberse llamado Videogame Training. Canela fina.

Game & Wario

CONCEPTO ■ Un spinoff de la serie WarioWare diseñado para que el mando de Wii U se luzca y que los jugadores más casuales se metan de cabeza en el medio.

¿Qué sería de una nueva consola sin su WarioWare?

Cuando Nintendo anunció que Nintendo Land serviría para demostrar las capacidades únicas del mando de Wii U, nos preguntábamos por qué *WarioWare* – que tradicionalmente cumplía con ese rol en el lanzamiento de una consola – no iba a encargarse de tales menesteres. Pero claro, no sabíamos que la compañía tenía un as en la manga muy parecido a *WW. Game & Wario* es otra colección de minijuegos para Wii U y mantiene todo el reparto y el humor del otro juego de Wario. Como sugiere el nombre, es algo diferente a los juegos de *WarioWare*, reemplazando los minijuegos de tres segundos por otros más largos que tienen más en común con *Wii Play*. No solo trata de eso, sino que *Game & Wario* también propone algún empleo interesante del GamePad, sin obviar que se puede jugar en multijugador con un solo mando y sin cambiar de modo ni leches. Todo esto lo haría muy goloso y perfecto para los más *casuals*, y lo hace sin exigir que pasemos por caja con nuestro dinero conseguido duramente para gastarlo en más mandos. Aquí repasamos los cuatro minijuegos que hemos podido probar por ahora...

3 BUSCANDO A FRONK: Una vez todos los criminales han sido capturados en Shutter, hay un bonus relámpago donde te encargan buscar a Fronk, esa pequeña cosa amarilla que ha aparecido siempre en la serie *WarioWare*. Es difícil dar con el, incluso con ayuda de amigos, algo bastante divertido. ¿Lo veis en esta pantalla?











4 ARROW: En un gran homenaje a anteriores juegos de *WarioWare*, Arrow te pone a lanzar flechas narigudas a pequeños Warios invasores. Si no consigues parar su avance, invadirán la pantalla del mando y tendrás que pulsar sobre ella como un loco hasta eliminarlos. Un detalle simpático: si tocamos la nariz de la flecha, la haremos explosiva.

5 ADIVINA QUIÉN: ¿Por qué los jugadores tienen que mezclarse? Porque solo ellos saben a quién manejan (se seleccionan en privado con el mando y su pantalla antes de jugar) y los otros jugadores deben adivinar quién es quién al final del juego. Dependiendo de lo bien que nos ocultemos en la multitud cogiendo fruta, más difícil será y más puntos nos llevaremos.

6 FRUIT: Un minijuego en el que un jugador maneja el personaje mientras anda por una ciudad bulliciosa y recolecta un número concreto de frutas. Los usuarios más astutos pueden tomar atajos por calles o alcantarillas mientras se esconden tras coches que van pasando, siguen cogiendo la fruta y se van mezclando con la muchedumbre.

7 SKI: El juego más simple de los que jugamos en *Game & Wario* es Ski, protagonizado por el viejo Jimmy. Se juega solamente con el mando de Wii U, inclinándolo para usar el giroscopio y guiar la bajada de Jimmy. La televisión simplemente muestra la recreación en 3D para que disfruten los espectadores.



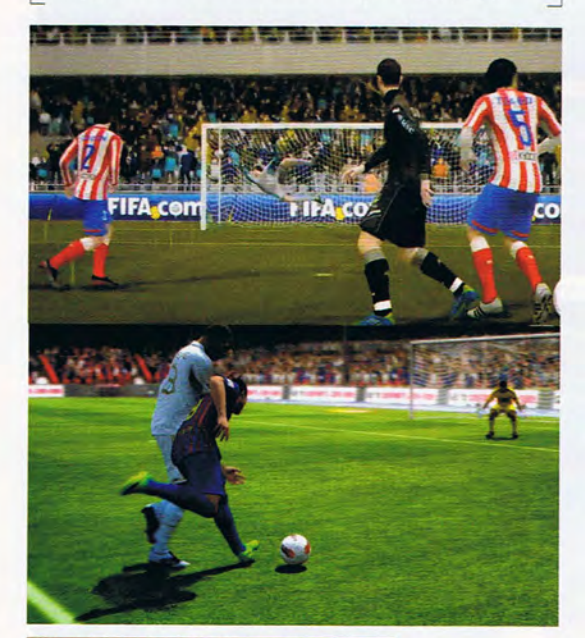








■ Arriba: Todo lo relacionado con las entradas es algo fascinante que da al juego cierta profundidad. No vale con pulsar un botón, hay que medir distancias y tiempo para no acabar con amarilla. Abajo: Los lanzamientos a puerta, sobre todo en una falta, tienen nuevos detalles. Es fácil hacerse a ellos y ya no se sienten como si pegáramos a un globo a balón parado.



MINIJUEGOS Y PACHANGUILLAS

NO TODO iban a ser ligas y partidos importantes. En el fútbol siempre ha habido hueco para hacer un poco el cabra y olvidarse del 11 contra 11. Está claro que la influencia de *FIFA Street*, también desarrollado por EA Canadá, se ha dejado notar en este nuevo *FIFA*, aunque de forma secundaria, o no tan secundaria, viendo en qué dirección han avanzado los regates del juego y todo el tema defensivo. Contamos con 32 minijuegos repartidos por 8 modos diferentes que van desde el ensayo de faltas al fútbol-tenis pasando por los disparos de precisión o el sorteo de obstáculos. No son precisamente fáciles de superar, y cuentan con varios niveles de dificultad, así que no son como aquellos minijuegos de los tiempos de carga. Cualquier cosa sirve para no jugar a los partidos de siempre y para figurar en otras clasificaciones más. Al fin y al cabo, no dejan de ser un tutorial, pero más divertido.

FIFA 13

CONCEPTO ■ El juego sobre el deporte con las frases hechas y las coletillas más usadas de la historia. Esto era la magia del fútbol, ¿no?

¿"Iniesta de mi vida" o "gol de Señor"?

Empecemos con un ataque de sinceridad: *FIFA 13* no es ninguna revolución. Con esto en mente, si utilizáramos una jerga política, estaríamos hablando de un 'paso adelante para mejorar la situación actual', o lo que es lo mismo, un refuerzo de las características que ya conocemos y que ya funcionaban, pero que no pueden mantenerse estáticas de un año para otro porque necesitan justificar no solo un nuevo desembolso en tienda sino también consolidar la imagen de *FIFA* como el juego de fútbol que más está innovando durante los últimos años. No es que *PES* no mejore, sobre todo tras haber visto tambien la versión de este año, pero EA Sports y el estudio de David Rutter han sabido reformular, año tras año, lo que lleva siendo lo mismo desde hace más de cien años: pegar patadas a un balón y meterlo entre tres palos.

Todo lo que se ha ido desgranando a través de vídeos es más o menos fiel a lo que nosotros hemos podido probar en una versión casi completa. Hablamos de las mejoras de los impactos, del modo carrera, del EA Sports Football Club o de la IA de los compañeros. Parece difícil de creer, pero los jugadores de nuestro equipo parecen cada vez menos un puñado de pollos descabezados que corren en direcciones opuestas a las que nosotros queremos y por fin intentan ayudarnos a no perder por 5-0 ante el Shalke, y sin Raúl. Esto se nota especialmente en el tema ofensivo, tanto de los rivales como de los compañeros, que hacen los partidos más fluidos. Automáticamente, buscarán hacer desmarques o buscar huecos, aunque siempre dependerá de nosotros buscar la mejor jugada posible. El abanico de posibilidades es más amplio en general, pero tampoco dista demasiado de lo ya visto anteriormente. Lo mismo podemos decir de los regates, que evoluciona complicando más los movimientos defensivos y haciendo francamente mejor todo lo que tiene que ver con los 'placajes' defensivos. Aquí es donde saldrían a relucir las mejoras en el motor de impactos, del que EA ha presumido mucho y que a nosotros nos ha convencido bastante: la actitud de los jugadores es mucho más física y de contacto, se forcejea muy a menudo y se han pulido los errores de su primera versión (esta característica es incluyó por primera vez en *FIFA 12*).

> "Queremos conectar a los aficionados de los deportes con EA Sports Football Club"
> MATT BILBEY EA SPORTS

En cuestiones estratégicas, el juego, sí, sorpresa, sigue las directrices del anterior.







INFORMACIÓN

Al detalle

Plataforma:
PS3, Xbox 360, PC
Origen:
Canadá
Compañía:
Electronic Arts
Desarrollador:
EA Canadá
Lanzamiento:
27 septiembre
Jugadores:
1-22

Perfil del fútbol

El fútbol es lo que tiene, que regresa todos los años. Y ahora que La Liga ya ha empezado y que los partidos del Madrid y el Barça van a ser todos de pago, mejor jugar otra vez al juego de fútbol de turno. Total, si a la larga sale más barato comprarse todos los años un juego que bajarse al bar para ver cómo mete goles Messi.Y el hígado lo agradecerá.

Historial de lo obvio

FIFA 98 **1997**
[PSX, PC, SegaSaturn, N64]
FIFA 99**1998**
[PSX, PC, SegaSaturn, N64]
FIFA 04 **2003**
[PC, PSX, PS2, XBOX, GC]
FIFA 08 **2007**
[PC, PS3, 360, PS2]

Apogeo

¿Quién no recuerda con especial cariño la música de los menús del *FIFA 98*? Muchos chavales conocieron Blur por ese juego, aunque no sepan ni el nombre de aquel tema...

Nunca han sido un elemento demasiado explotado -al fin y al cabo, son maniobras que no abundan demasiado- pero las jugadas ensayadas a balón parado permiten ahora amagos,engaños y recolocar hasta tres jugadores. También hay más control sobre la barrera, que ahora hasta permiten que un jugador se delante a interceptar.

En el resto de aspectos, mejor resumir: el modo carrera, las licencias de equipo y las ligas siguen estando ahí como los recordamos, aunque el modo carrera ha incluido secciones internacionales y otras características centradas en el entrenador. El arbitraje también se presupone más justo, aplicando mejor la ley de la ventaja y sacando tarjetas menos veces, que en el anterior llegaba a ser un poquito sangrante. El multijugador On-line permite tranferir mediante el EA Sports Football Club la experiencia y los resultados ya adquiridos en el anterior juego para no tener que empezar desde cero. Aún así, no hemos podido probar al completo el apartado On-line, y tampoco el sonoro, porque nuestra version todavía no contaba con el audio en castellano. Por último, en cuanto a gráficos, el juego no termina de diferenciarse demasiado del predecesor: algunas animaciones nuevas y ciertos retoques en los jugadores.

Parece que todo sigue atado y bien atado en la casa de *FIFA 13*, sobre todo cuando ese camino empieza a distanciarse del de su competidor, que está tomando decisiones diferentes en cuanto al desarrollo. Hay mejoras, pero ninguna sustanciamente diferente de lo que ya hemos visto. Al menos este año, los culés podrán comprar el juego sin llevarse un jugador del Madrid en la portada... Ejem.

Abajo: Las opciones defensivas y de regates han evolucionado a la par, haciendolos más complejos pero también más divertidos. Se exige cada vez más a quien está tras el mando.





Arriba: Conocer al equipo y sus jugadores es fundamental para determinar las alineaciones más favorables. Los jugadores tienen ahora muchas más opciones para moverse, pero no queremos que se despisten ni abandonen sus posiciones en caso de contraataques.



PES 2013

CONCEPTO ■ Los culés: tragándose a Cristiano Ronaldo otro año más en la carátula...

Aquí un Can Cerbero no es un jefe final ni nada parecido

INFORMACIÓN

Al detalle

Formato: PC, Xbox360, Playstation 3
Origen: Japón
Compañía: Konami
Desarrollador: Konami
Lanzamiento: Septiembre
Jugadores: 1-22

Perfil futbolístico

Entendemos que los no futboleros estén hartos de ver año tras año cómo la gente va en masa comprar juegos de fútbol. Deberían pensar que si no hubiera estos juegos, la gente sería mucho más violenta o pediría mucho más fútbol en televisión Y eso sí que sería duro de verdad: el Sálvame y luego fútbol.

Historial de lo obvio

Plants Vs. Zombies **2009 [Multi]**
Call Of Duty: World At War **2008 [Multi]**
Left 4 Dead **2008 [Multi]**
Resident Evil **1996 [Multi]**

Apogeo

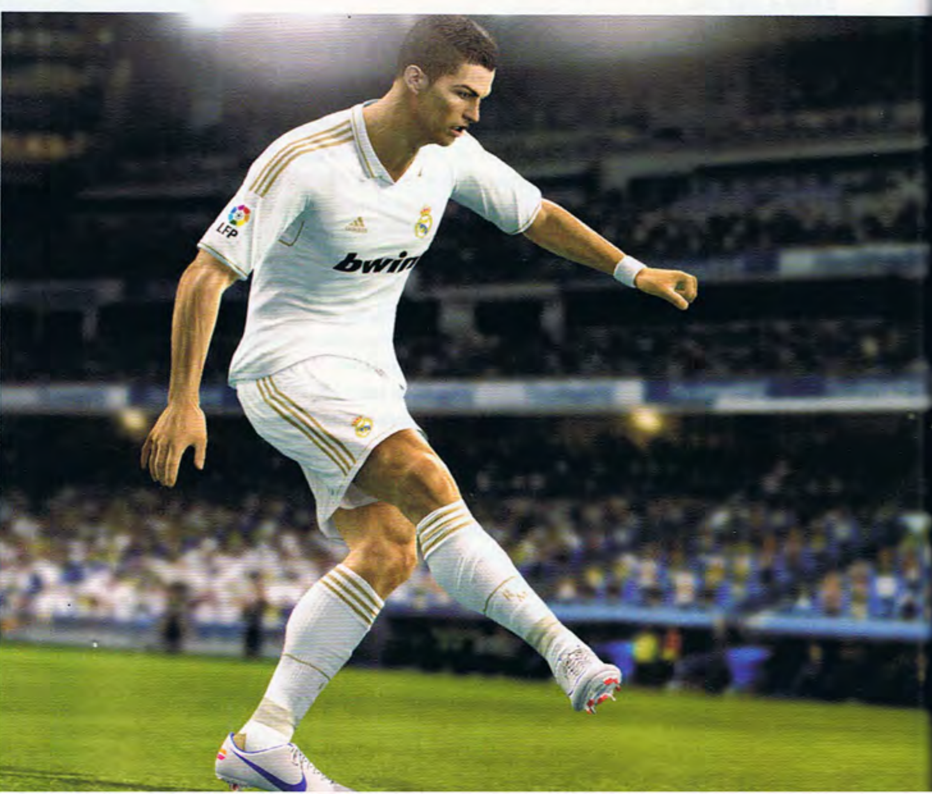
No sé por qué no han metido a Camacho como doblador en ningún juego de fútbol, aunque yo no lo cambiaba los comentarios hilarantes de Maldini...

Esperamos que nuestros lectores menos futboleros no nos crucifiquen por llevar este mes dos previews de juegos de fútbol. Qué le vamos a hacer, es lo que hay por estas fechas: empieza la Liga, vuelven los comentarios vacíos de bar, vuelven las maldiciones porque tal partido solo se emite en diferido o porque tal comentarista es un patán. Y evidentemente, septiembre es el mes de los juegos de fútbol, con *PES 2013* y *FIFA 13*. Y no pasa nada, porque los juegos anuales también son juegos. A ver si ahora vamos a criticar a otros títulos por padecer 'secuelitis' y sacar una entrega por año, ¿verdad, jugadores del *Call of Duty*?

Este año también muchos tendrán que soportar de nuevo que Cristiano Ronaldo, como el año pasado, salga en la carátula del PES y sea el jugador estrella del juego en sus menús y demás. No pasa nada, porque él no ganó la Eurocopa. Pero no nos pongamos patriotas y mantengamos la compostura -sobre todo después de la actuación de 'La Roja' en los Juegos Olímpicos de Londres-, porque hemos podido hablar del juego con el equipo se encuentra detrás de él, esta vez liderado no por Shingo "Seabass" Takatsuka, sino por un nuevo director:

■ Arriba: La respuesta de la defensa, tanto si es nuestra como del contrincante, ha variado bastante, no solo por la mejora de la IA sino porque la organización de las posiciones se mantiene y reestructura de forma mucho más inteligente. Abajo: Kaká juega mejor en capturas de pantalla que en la realidad, esto es así.





Kei Masuda. ¿Y qué está haciendo Seabass mientras? "Está trabajando en el siguiente motor de *PES*, el que será implantado en los siguientes juegos". ¿Será el FOX Engine de Kojima?

/// Hablemos de Iniesta. ¿Alguien se extrañaría si descubre que es el jugador con el mejor regate? Resulta que ahora contaremos con jugadores dopados a tope -no literalmente, leñe- con habilidades mejoradas en función, bueno, a su fama y popularidad. Iniesta, además de moverse de forma muy parecida al jugador de carne y hueso, tendrá unos movimientos muy difíciles de contrarrestar por un defensa normal. Lejos de crear un desequilibrio en los equipos, en teoría esta cosa llamada Player ID ayudará a que los jugadores se sientan igual que en el campo de fútbol. Ronaldo e Iniesta no son infalibles, pero por si acaso, el equipo de *PES* nos aseguró que "PES Full Control existe para equilibrarlo", es decir, que los cambios en el control van encaminados a hacer más. En el ejemplo que nos pusieron, "una buena organización de Respuesta de Defensa neutralizará a cualquier estrella". No podemos sino descuidar de estas ideas, por prudencia, pero sin duda son un paso adelante en el juego: ¿y si terminaran siendo como los héroes de un MOBA? Sería la bomba.

Todo esto suena a una cosa: mayor dificultad y complejidad. El equipo nos asegura que los abundantes tutoriales "han sido diseñados para ayudar a los usuarios a acostumbrarse a ello. Creemos que aporta una sensación de estar jugando un partido real de fútbol". La verdad es que los regates se sienten bastante naturales y que motivan para dominarlos, como si fueran movimientos de un juego de lucha. Otra cosa es la diferencia que marque usarlos o no dentro del partido, claro está.

Una de las mejoras en la que nos insistieron bastante fue la de la IA, denominada 'Pro Active AI', que aseguran es una "inteligencia artificial programada desde cero". No estamos seguros de hasta que punto esto es cierto, pero una cosa es cierta: se acabaron los pasillos en medio del campo cuando hacemos un pase en profundidad desde la banda. La defensa enemiga supo replegarse mucho mejor y más rápido porque no intentaron cerrar a nuestro jugador entre muchos jugadores, sino que supieron mantener una posición de manera más inteligente. Esto, sumado al nuevo sistema de control, asegura según Konami que "permite al usuario el crear movimientos tal y como se ven en un partido de fútbol real".

> "La nueva inteligencia artificial ha sido programada desde cero, queremos respuestas realistas"
> **PES TEAM KONAMI**

No tenemos muy claro, de todos modos, hacia donde va *PES*. Está claro que el juego ha tomado una dirección ligeramente diferente, pero apostando por el realismo a la vez que se hace que un grupo de jugadores famosos sea más potentes que el resto. ¿Ayudará a crear sensaciones diferentes? Por ahora, el juego se maneja distinto y en algunos momentos nos ha hecho arquear la ceja con curiosidad.

BRUNO LOUVIERS

■ Abajo: No esperamos que los estadios estén muy bien hechos, porque lo importante es lo que jugamos, pero el Bernabéu no se ve nada mal.



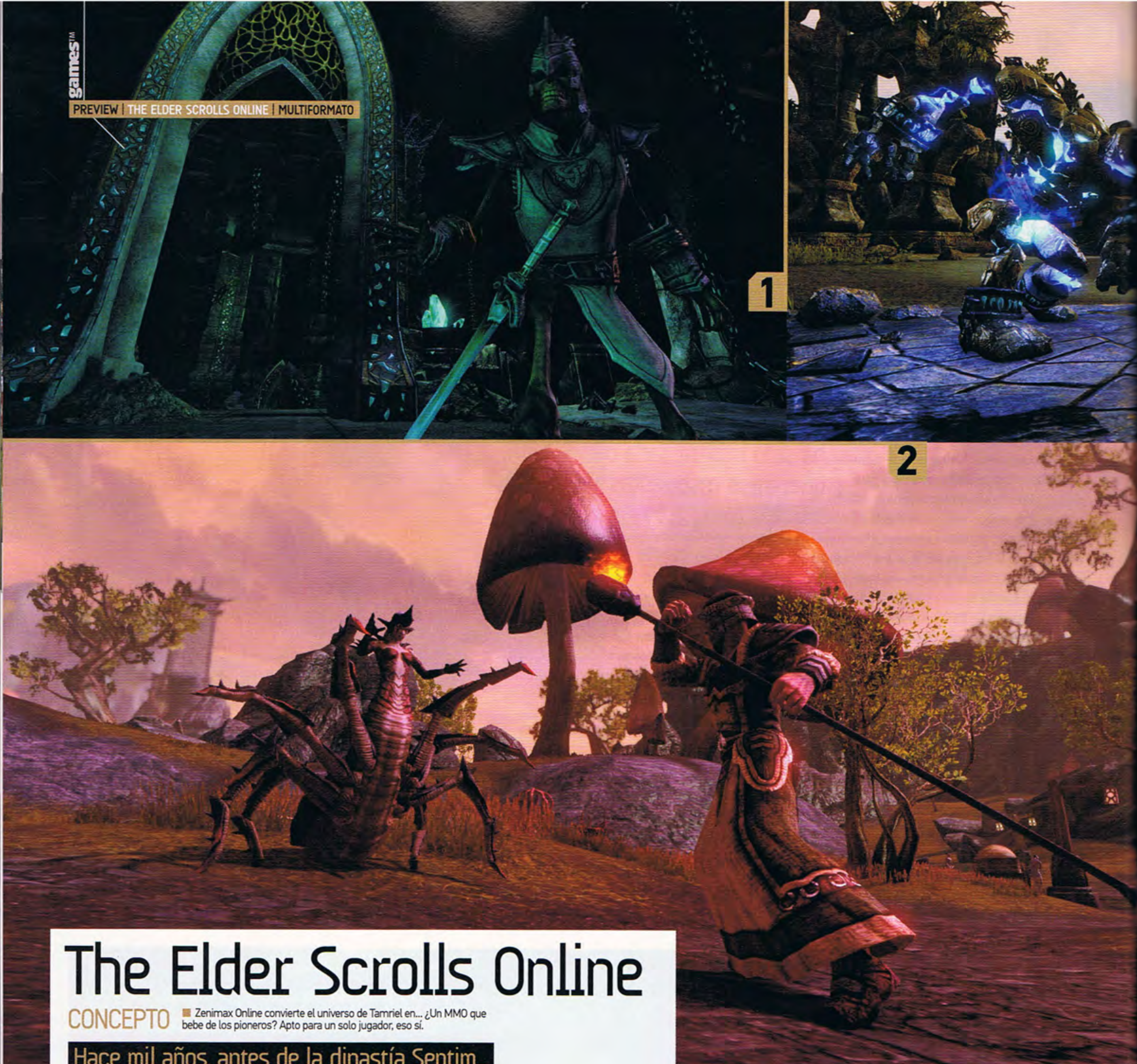
LICENCIA PARA REMATAR

ALGO QUE suele temer todo fan del PES es el tema de las licencias. Había cierto encanto en jugar con el Chamartín y el Cataluna, pero los tiempos han cambiado. Aunque FIFA tiene más licencias, PES ha escogido bien las que figuran en sus filas: 17 selecciones internacionales (España está), la Liga holandesa, la francesa, la española, parte de la italiana, parte de la brasileña y las copas de la Champion, la Supercopa, la Europa League y la Libertadores. La ausencia más notable es la de la liga inglesa, aunque sí está licenciado el Manchester United, por ejemplo. Lo mismo pasa con la portuguesa, donde solo estarán el Benfica, el Braga, el Oporto y el Sporting de Lisboa.





■ Izquierda: El estilo y la forma de disparar de Ronaldo son inconfundibles. Aunque en anteriores PES se recrearon con realismo los tiros de falta de CR7, en esta entrega se han recreado además los movimientos propios de un gran número de jugadores famosos.



The Elder Scrolls Online

CONCEPTO ■ Zenimax Online convierte el universo de Tamriel en... ¿Un MMO que bebe de los pioneros? Apto para un solo jugador, eso sí.

Hace mil años, antes de la dinastía Septim...

El concepto elegido por Zenimax Online para llevar *The Elder Scrolls* al difícil género de los MMO nos ha dejado un poco del revés. Por un lado, nos ha hecho ser conscientes de que nuestro sueño dorado (*Skyrim* masivo) era una entelequia, algo que ya deberíamos tener claro con los mods multijugador de los últimos tres títulos. Por otro, superando el prejuicio habitual de "pero si parece un WOW" (nota mental: encontrar al director de producción artística de *TESO* y convertirlo en comida para peces) encontramos algo más cercano a las posibilidades modernas de estos juegos (algunos ataques en tiempo real, vastísimas extensiones de terreno) trufado con las mejores ideas de pioneros como *Everquest* y *Dark Age of Camelot* (de donde viene el jefazo de ZO, por cierto). Y con la mitología de Tamriel, claro. Pero, ¿es el trasfondo lo que hace una franquicia, o es el sistema?

1 JUEGA LA CARTA DEL PASADO MUY LEJANO

¿DE VERDAD alguien pensaba que Bethesda Game Studios iba a dejar la continuidad de la serie en manos del MMO? ¡Ja! Para algo existe la retrocontinuidad: *TESO* está ambientado hace mil años, antes de que cierta familia de Emperadores se hiciera con el poder. Lo que quiere decir que tanto Zenimax como nosotros podremos hacer lo que nos dé la gana durante la Segunda Era en casi todo Tamriel. Hasta ser Emperador en lugar del Emperador. Y no, durante la Segunda Era los Dwemer ya estaban muertos. Se siente.

INFORMACIÓN

Detalles

Formato: PC, Mac
País: EE.UU.
Compañía: Bethesda
Desarrollador: ZeniMax Online
Lanzamiento: 2013
Jugadores: MMO

Perfil de The Elder Scrolls

Arena sólo quería ser un juego de gladiadores con algunas búsquedas secundarias, pero se convirtió en un rolazo de pánico. Su secuela, *Daggerfall*, añadió la mitología y el extenso mundo de Tamriel y cada entrega ha servido para forjar la serie más épica del género.

Historia de Tamriel

The Elder Scrolls V: Skyrim **2011 [Multi]**
The Elder Scrolls IV: Oblivion **2006 [Multi]**
The Elder Scrolls III: Morrowind **2002 [Multi]**
The Elder Scrolls: Daggerfall **1996 [DOS]**
The Elder Scrolls: Arena **1994 [DOS]**

Apogeo

Aunque *Skyrim* haya sido la cumbre para el público masivo, tanto *Oblivion* como especialmente *Morrowind* siguen vivos con sus increíbles mods.



"Todo el equipo está centrado en crear el mejor MMO de todos los tiempos; uno que además sea digno de la serie The Elder Scrolls"

MATT FIROR ZENIMAX ONLINE

2 HABLEMOS DE LAS FACCIONES

LOS RECIÉN llegados ya conocerán las razas y algunos de los parajes del juego. Pero los veteranos -y los que se hayan leído todos los libros de los juegos- reconocerán de oídas a las facciones que batallan por el trono, sobre todo a los Aldmeri, que ya salían en Skyrim (aquí, aparte de elfos, serán Bosmer y Khajiit). La Alianza Daggerfall incluye a los Redguards, Orcos y Bretones y el Pacto Ebonheart a los Argonios, Dunmer y Nórdicos. ¿Alianzas contranatura? Por supuesto: lo de los Altmer con los Khajiit es esclavitud pura y dura, de hecho.

3 QUE NO TE AGOBIE LA MASA, SOLITARIO

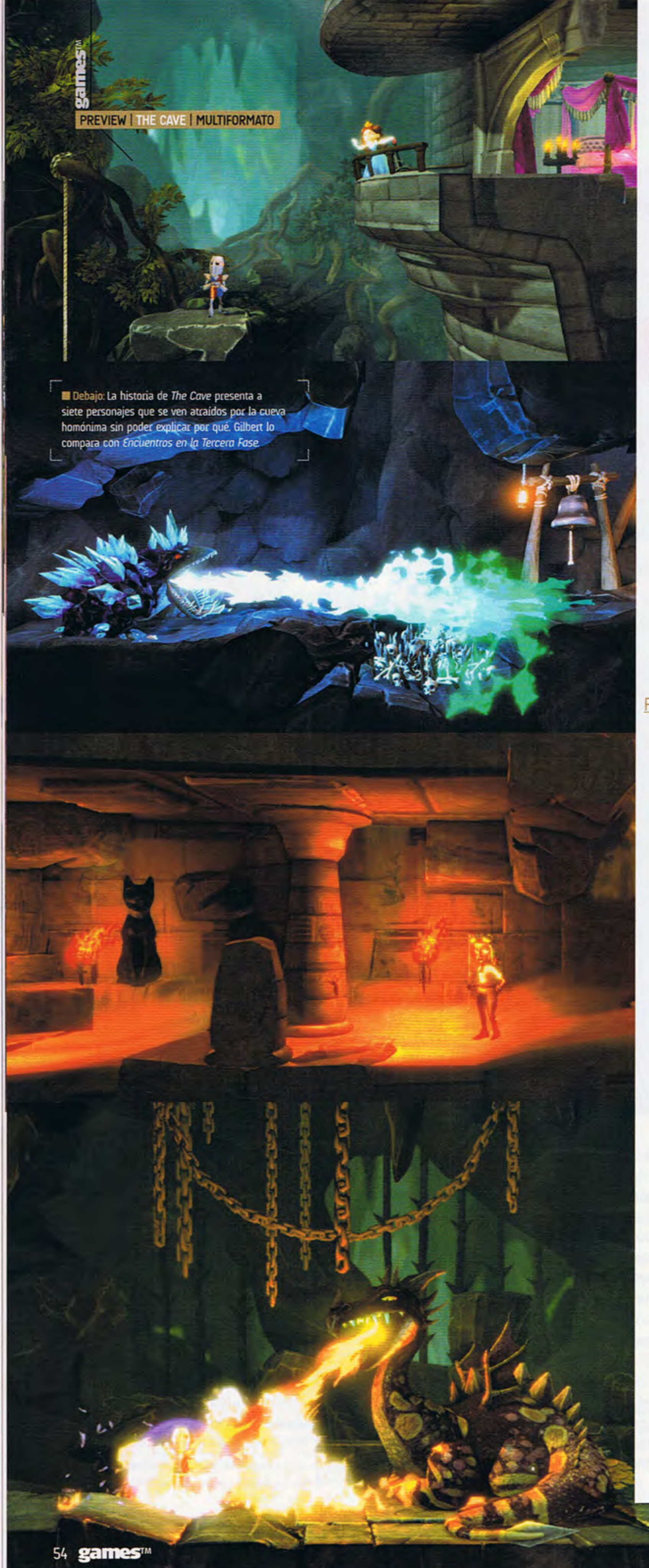
AUNQUE LOS MMO dependan de su comunidad, se centren en los grupos y su principal característica sean los raids de cuarenta tíos enfrentándose a algo que un héroe de la saga podría afrontar en solitario, Zenimax se ha cuidado mucho de no frustrar al fan de la serie: *TESO* incluye una campaña para un jugador con sus propias búsquedas y sus chorrocientas horas de vagar por ahí. En cierto modo, el multijugador masivo es un bonus para el solitario, y la campaña otro tanto para el que busque la experiencia social del género.

4 NO SE PARECE A LA SERIE MADRE

EL DISEÑO artístico es el aspecto más polémico del juego: colorista y un tanto caricaturesco, remite más a los MMO-fantasy al uso (esos pies grandes, esa paleta de colores) que a la sobriedad feísta de los *Elder Scrolls*. La excusa es buscar una demografía mayor, pero nos parece el mismo error que ha cometido WOW casualizando su juego con las mismas intenciones: chicos, ya eráis un juego de masas, no busquéis a más gente haciendo cosas que no gusten a los fans previos. ¿O es que *Fable* ha vendido más que *Skyrim*?

5 CONFLICTOS ÉPICOS A GRAN ESCALA

ZENIMAX ONLINE ha prometido batallas PvP de unos 100 tipos por bando, luchando por dominar regiones en un guiño a *Dark Age of Camelot* que nos tiene dando saltos de alegría. El control del terreno dará todo tipo de bonus a los jugadores de la facción asociada, y el mejor de los jugadores ostentará el precario título de Emperador. Si la idea de que tu nombre sea futura moneda de curso legal en Tamriel no te llama, háztelo mirar. Aunque a mí me da igual: todo lo que sea aplastar a los Aldmeri es bastante recompensa.



■ Debajo: La historia de *The Cave* presenta a siete personajes que se ven atraídos por la cueva homónima sin poder explicar por qué. Gilbert lo compara con *Encuentros en la Tercera Fase*.

The Cave

CONCEPTO ■ Una aventura gráfica en la que tienes que elegir a tres personajes de entre siete. Si te suena de algo, eres mayor. Y jugaste a *Maniac Mansion*.

Ron Gilbert nos hace la previa del heredero de uno de los mejores juegos de la Historia de la Aventura

INFORMACIÓN

Detalles

Plataforma: PC, Xbox 360, PlayStation 3
País: EE.UU.
Compañía: Sega
Desarrollador: Double Fine
Lanzamiento: 2013
Jugadores: 1

Perfil del Desarrollador

Cuando Tim Schafer se fue de LucasArts, se esperaba que su nuevo estudio, Double Fine, creara títulos a la altura de su *El Día del Tentáculo*. *Psychonauts* lo era, pero no vendió y *Brütal Legend* terminó de convencerles de que los triple A eran un desperdicio para estudio y público. Hoy sus descargables son de lo mejorcito que hay en el mercado.

Historia reciente

Happy Action Theater **2012 [360]**
Kinect Barrio Sésamo **2011 [360]**
Iron Brigade **2011 [Multi]**
Stacking **2011 [Multi]**
Costume Quest **2011 [Multi]**

Apogeo digital

Stacking es de lo mejor que ha hecho Double Fine en pequeño formato. Pero con esa manía que han cogido de superarse título a título...

El año pasado, Double Fine se cubrió de gloria al anunciar que Ron Gilbert se unía a sus filas: los dos talentos de *Monkey Island* estaban otra vez bajo el mismo techo. Y para hacer un proyecto supersecreto, que ha resultado ser una aventura clásica. Porque eso es *The Cave*, aunque tenga pinta de plataformas. Hasta la idea de manejar tres personajes con habilidades únicas a elegir entre un grupo de siete recuerda bastante al *Maniac Mansion* de 1987. Pero mejor que lo cuente el propio Ron Gilbert.

En la Game Developers Conference del año pasado diste una charla sobre lo difícil que fue usar varios personajes a la hora de diseñar *Maniac Mansion*. ¿Por qué sufrir otra vez lo mismo en *The Cave*?

Sí, todavía es un dolor. Y lo divertido es que cuando estaba escribiendo esa charla sobre *Maniac Mansion* ya estaba trabajando en el diseño de *The Cave*, estaba inmerso en su desarrollo, así que tenía bastante presente todo el rato los quebraderos de cabeza que nos causó la creación de *Maniac Mansion*. Cuando Gary Winnick y yo hicimos ese juego, no nos paramos a pensar que de verdad había siete personajes con distintas habilidades. Improvisábamos sobre la marcha y resolvíamos los problemas según se presentaban. Al menos en *The Cave* ya sabía de antemano que existían y lo que quería que pudieran hacer, aunque esas habilidades no sean el punto focal del juego. Sólo porque tengas un personaje como el Paleto, que puede nadar y contener la respiración indefinidamente no tiene por qué cambiar todo el juego. Pienso en estas habilidades de mis personajes más como si fueran la guinda del pastel que el pastel en sí.

> "Una de las principales metas de diseño en «The Cave» es deshacerse de parte de la monotonía de las aventuras gráficas"
> RON GILBERT DOUBLE FINE



■ Debajo: Gilbert dice que mucha gente piensa que *The Cave* es un plataformas. El creador lo atribuye a la forma en la que su juego revienta las convenciones del género de la aventura.

Entonces, ¿puedes resolver los puzzles de otra manera, pero el juego no cambia?

Cada personaje tiene zonas propias en la cueva concebidas para ellos, y ningún otro personaje puede entrar en esas zonas. Así que, si juegas con el Paleto en una partida y con el Caballero en otra vas a ver niveles completamente distintos en cada partida. La cueva, en realidad, sí que cambia un poco.

Las aventuras gráficas no suelen ser muy rejugables. ¿Intentabas cambiar eso?

Al menos espero que la gente juegue a *The Cave* dos o tres veces. No es como si fuera un RPG, con gente haciendo lo mismo durante años para exprimir hasta la última miga. Pero sí, es una queja habitual: las aventuras son sólo historias que te cuentan, son como pelis. Y puedes volver a ver una peli un par de años más tarde, pero no ves la misma una y otra y otra vez, a no ser que tengas cinco años. O sea que sí, es un problema de las aventuras. Uno que ya intenté cambiar con *Maniac Mansion*, porque podías jugar y decir 'Eh, ¿cuál será el final de Bernard'.

¿Y cómo afrontas ese problema de la rejugabilidad limitada con *The Cave*? ¿Cómo lo has resuelto?

Creo que con *The Cave* pasa un poco lo mismo que con el resto de aventuras. Lo juegas una vez, te encanta -¡claro que te encanta, es genial!- y te dices 'Voy a jugar otra vez y voy a coger a la científica de nuevo porque me gusta mucho, me gustó un montón su parte de la cueva, pero también voy a coger a otros dos personajes nuevos'. ¿Y qué tienes? Tienes una nueva partida con dos zonas nuevas bien grandes por explorar. Así es como se arregla el problema de la rejugabilidad.

¿Puedes dar algún ejemplo de lo que pasa en la cueva?

Hay algo que lo explica muy bien, parte de lo que enseñé en la demo, donde hay un monstruo bloqueando la entrada a un nivel más profundo y tienes que quitarlo de enmedio con un atrapapeluches gigante, pero está lejos de la máquina. Sin embargo, hay un expendedor de perritos calientes un poco más allá, así que puedes comprar unos cuantos y usarlos para llevarle hasta la pinza. Pero la máquina expendedora está rota, así que tienes que imaginarte cómo arreglarla, tienes que pensar '¿Y ahora cómo hago yo para que vuelva a tener electricidad y funcione y pueda coger el perrito caliente?'. Es ese tipo de juego: una aventura de puzzles multinivel.

HASTA QUE HAGA CLICK

THE CAVE saldrá en formato digital para las dos grandes consolas y PC, lo que ni mucho menos significa que las tres versiones vayan a jugarse igual. Las de consola permitirán el control directo de los personajes, dirigidos con el stick, pero la versión de PC será menos directa. «Todavía estamos dándole vueltas a la versión de PC», explica. «Yo soy pecero, no juego mucho a consolas, así que la interfaz de PC es muy importante para mí, necesito que sea única, cómoda y que no parezca un port de consola. Así que estamos echándole muchas horas, asegurándonos de que se maneje muy bien con el raton, que no te dé la sensación horrible de que estás jugando a un juego de consola con el teclado».

Persona 4 Arena

CONCEPTO ■ *Persona 4 Arena* hace equilibrismos en la conflictiva frontera de la profundidad y la accesibilidad, pero es un juego de lucha convincente.

La delgada línea roja

■ Arriba: Persona 4 tendrá un profundo modo historia, así como un montón de tutoriales, entrenamientos y modos desafío para ir dominando sus matices. Abajo: La clave para un juego de lucha de éxito es contar con una larga lista de personajes que peleen con diversos estilos. Persona 4 Arena destaca en ello: los que controlan espacios, los que hacen llaves o todo lo contrario.



■ Arriba: Como en todos los juegos de pelea con medidores, controlarlo es fundamental en la victoria. Habrá que medir y pensar rápido para conseguir golpes espectaculares, tanto con el Super Meter como con el Persona Meter.

Los juegos de peleas de la era moderna están todos, en general, haciendo equilibrismo sobre una delgada línea. Forman parte de un género con una riquísima herencia de juegos complejos y mecánicas de combate muy exigentes, sobre todo en términos de ejecución. Al igual que los personajes de sus amados juegos, los grandes fans suelen ser expertos que pueden hacer magia en forma de combos espectaculares con solo un stick y unos botones, todo esto definido, claro está, con su propio lenguaje técnico y explicativo mientras unos cuantos espectadores asisten asombrados a los combates.

Pero el género también existe más allá de este selecto ambiente, y con lo que cuesta desarrollar un videojuego hoy en día, sobre todo para estudios pequeños, es necesario ir más allá del nicho. Hay que generar por narices una amplia base de fans y tener el valor de buscar jugadores menos expertos.

El desafío todavía consiste en dar la suficiente profundidad para satisfacer al núcleo duro y dar a los nuevos fans la oportunidad de jugar y divertirse, no frustrarse. Es un equilibrio complicado entre accesibilidad y profundidad, dos filos muy afilados de la misma espada, pero está claro que Arc Systems Works es muy consciente de ello en *Persona 4 Arena*. El juego basado en los RPGs *Persona* cuenta con personajes del tercer y el cuarto título. Arc System ha afrontado con ganas y buen gusto a los personajes y ha producido una animación de tanta calidad que los fans tocarán el cielo jugando. Cada uno de los trece personajes listados son los favoritos de los fans, como el espadachín Yu Narukami, el detective Naoto Shirogane, la obsesa del kung fu Chie Satonaka o el oso loco Teddie, por ejemplo. Todos han sido animados de forma tan obscenamente lujosa que parece una serie de anime más que un juego. Sumémosle los magníficos efectos de golpes y especiales, sobre todo al invocar a los Persona, los alter ego que luchan a nuestro lado.

> "Arc System Works ha introducido interesantes mecánicas que hacen el juego más fácil de entender"
> ROB STONE, ATLUS

/// Ese deseo de ser ciertamente fiel a la serie y de hacer accesible el juego a todos los fans está plasmado en el esquema de control. Gira en torno a cuatro botones: ataque fuerte, ataque débil, ataque débil de Persona y ataque fuerte de Persona. Los ataques normales hacen que el personaje se lance sobre el ene-



APRENDIENDO LOS CAMINOS MISTERIOSOS

MIENTRAS QUE algunos ven la habilidad para enlazar combos masivos mediante la repetición de patrones de botones como la única cura frente a los machacabotones... mamporerros de botones, parece que hay un método bastante equilibrado para la locura creada por Arc Systems Works. Aunque todos los personajes tienen un botón para hacer un autocombo, si se quiere hacer más daño hay que encadenar golpes en manual. Intuimos que estos combos usarán la barra de energía de forma eficiente y nos parece que es un sistema bastante equilibrado, porque, de hecho, muchos ataques de *Persona 4* son muy satisfactorios de llevar a cabo. Los autocombos servirán como entrenamiento para novatos y serán despreciados por los jugadores más experimentados.

INFORMACIÓN

Al detalle

Formato
Arcade, PS3, Xbox 360
Origen:
Japón
Compañía:
Zen United
Desarrollador:
Arc System Works
Lanzamiento:
Tercer cuarto de 2012 (Ya a la venta en Japón y EE.UU.)
Jugadores:
1-2

Perfil del desarrollador

Arc Systems Works está considerado como uno de los pilares en el desarrollo de juegos de lucha, siguiendo la corriente de *Street Fighter IV* y otros juegos similares ya vistos en Japón, que han conseguido encumbrar a pequeños desarrolladores por sus conceptos realmente innovadores.

Historial

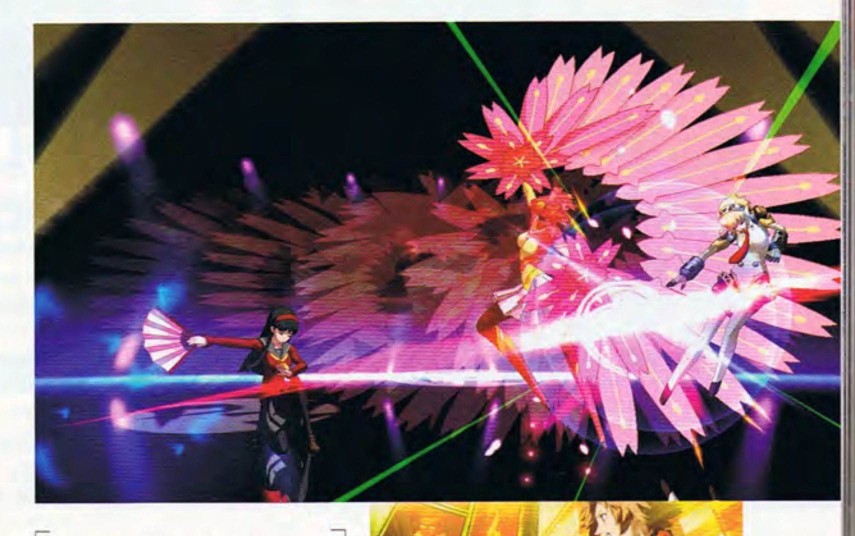
BlazBlue: Continuum Shift
2009 [Multi]
BlazBlue Calamity Trigger
2008 [Multi]
Guilty Gear X
2000 [PS2]
Guilty Gear
1998 [PS2]

Apogeo

Tanto *Shift* como *Trigger* consolidaron la fama de Arc System Works como la desarrolladora que mejor sabe mezclar la presentación de lujo y la jugabilidad profunda.

migo, pero los ataques de Persona convocan al ser y atacan como una extensión del personaje. La cominación de ambos permite hacer combos, y luego están también los especiales de toda la vida, los EX Attacks (llamados Skill Boosts) y los Supers, los dos tipos dependen de la barra y se ejecutan con los típicos movimientos de 'bolas' (los hadouken, vamos). Las llaves, fintas, esquivas o Superataques forman el resto del repertorio. También hay elementos más únicos, como el daño de los Persona, que se retiran para recuperar vida. Hay ataques normales y de Persona combinados y un ataque alto único para empezar los combos y que mete a los dos rivales en una cómica nube. Arc System Works ha hecho mucho para que las combinaciones de lucha de *Persona 4 Arena* sean más accesibles, pero el ataque para romper combos ayuda un poco a mantener la dificultad. Pero el estudio ha ido un poco más allá: en un movimiento controvertido, puedes empezar un combo con un solo botón y pulsarlo repetidas veces, con el timing correcto, para elaborar toda clase de Supers. Es un extra que puede volver loco al fan acérrimo del género, pero los novatos sabrán apreciarlo y darle algo de utilidad.

Ya hayan sabido mantenerse en la delgada línea roja o la hayan cruzado, suponemos que depende del jugador, Arc Systems Works ha conseguido ir más allá en ese camino tan tortuoso que separa la accesiblidad y la total inmersión, que sigue estando ahí para quien quiera invertir el tiempo en dominar el juego. Como siempre, será la muy ruidosa comunidad del género la que tome la decisión final, pero por ahora, nosotros hemos visto el potencial que hay en el juego. Al fin y al cabo, son esta clase de títulos los que están manteniendo realmente fresco un género que no hace mucho estaba algo oxidado.



Arriba: Persona 4 Arena es el juego que mejor aspecto luce de todos los de Arc Systems Works Abajo: En honor a sus raíces de rol, los personajes pueden causar efectos dañinos con sus golpes: veneno, confusión, miedo y parálisis.

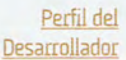


Formula 1 2012

CONCEPTO ■ Siéntete como si tuvieras una superlicencia compitiendo en tu equipo favorito contra los mejores pilotos de Fórmula 1.

Conviértete en el mejor piloto del mundo





INFORMACIÓN

Al detalle

Plataforma: PC, PS3, Xbox 360
Origen: Reino Unido
Compañía: Codemasters
Desarrollador: Codemasters
Lanzamiento: 21 de septiembre
Jugadores: 1

Perfil del Desarrollador

25 años de experiencia en el sector y un montón de videojuegos centrados en la conducción. Desde el año 2009 se hizo con la licencia para desarrollar videojuegos de Fórmula 1.

Historial

DiRT Showdown **2012 [Multi]**
F1 2011l **2011 [Multi]**
DiRT 3 **2011 [Multi]**
BodyCount **2011 [PS3, Xbox 360]**

Apogeo

Las franquicias *GRID*, *DiRT* y *Formula 1* hacen a Codemasters un destacado en los videojuegos de conducción.







Ver la Fórmula 1 en televisión es sugestivo y emocionante, pero a veces no es suficiente para los apasionados de este deporte. Cada vez sabemos más sobre la nueva edición del videojuego *F1 2012* y con ello incrementan las ganas de poder jugarlo en casa. Nos sentiremos como auténticos pilotos al ver nuestro nombre completo aparecer en los registros de cada carrera. Además, en esta temporada, la Fórmula 1 ha vuelto a Estados Unidos, y por ello se ha incluido -como debe ser- el nuevo Circuito de las Américas, localizado en Austin, Texas, lo que hará que nos sintamos igual que los señores de la F1 al descubrir cada recta y cada curva de un nuevo circuito.

Como siempre, tenemos distintos modos de juego que se ajustan a nuestras preferencias o tiempo disponible. ¿Quieres jugar una carrera? Sin problema, elige equipo, piloto, circuito y las características que prefieras, como una meteorología fija o cambiante y el número de vueltas y... ¡a pilotar hasta cruzar la bandera a cuadros!

Pero, como nadie nace sabiendo, podemos pasar por el modo "Prueba para nuevos pilotos" en el que aprenderemos a manejar nuestro monoplaza a través de unos ejercicios -no necesariamente sencillos- pensados para que disfrutemos conociendo todos los controles y a la vez retándonos a nosotros mismos. Es un poco difícil cogerle el punto, por lo que podemos modificar el nivel de dificultad e incluso, algunas opciones de conducción, como la ayuda en la frenada -son ganas de quitarle la gracia al juego- o el ABS. Y no nos olvidamos de nuestros ingenieros, que nos comentarán durante la carrera nuestra situación respecto a los demás pilotos y otras cosas esenciales.

Formula 1 2012 incluye varios modos de juego, entre ellos uno muy novedoso, el Modo Campeones, que pondrá a prueba nuestra habilidad como pilotos contra los seis últimos campeones del mundo: Kimi Räikkönen, Lewis Hamilton, Jenson Button, Sebastian Vettel, Fernando Alonso y el kaiser Michael Schumacher. Cada uno tendrá una prueba específica que tendremos que superar como compañeros de equipo. Así, deberemos adelantar a Vettel y conseguir una vuelta rápida, impedir que Hamilton nos adelante bajo la lluvia o alcanzar a Alonso y terminar la carrera delante suyo -vamos, que acabemos en primera posición-. Cada prueba desbloqueada nos dará acceso al siguiente piloto hasta conseguir que nos enfrentemos a todos ellos a la vez en un desafío que nos hará sudar como si nos encontrasemos en la cabina sufriendo la presión de la carrera.

A finales de septiembre llegará por fin *F1 2012* que nos hará sentir una experiencia mucho más accesible, real y que hará las delicias de los fans de este veloz deporte.

PAZ BORIS







■ Izquierda: En el creador de familia podremos elegir la especie de nuestro Sim y personalizarlo con nuevos rasgos de personalidad, deseos de toda la vida y ropa y peinados de todo tipo. Abajo: Una vista de Moonlight Falls, una ciudad boscosa y de aspecto húmedo donde se ambienta esta expansión y que tiene, por supuesto, dos familias con una rivalidad antigua.







INFORMACIÓN

Al detalle

Plataforma: PC, Mac
Origen: EE.UU.
Compañía: Electronics Arts
Desarrollador: The Sims Studio
Lanzamiento: 4 de septiembre
Jugadores: 1

Perfil del desarrollador

Este estudio es una división de Electronics Arts, creado en el año 2006 y que toma el relevo de Maxis, el desarrollador original de esta franquicia.

Historial

Los Sims 3: Salto A La Fama **2012 [MULTI]**
Los Sims 3: Un Retiro Con Clase **2012 [MULTI]**
Los Sims 3: ¡Vaya fauna! **2011 [MULTI]**
Los Sims 3: Menuda familia **2011 [MULTI]**

Apogeo

Con *Los Sims 3*, The Sims Studio dio un paso hacia delante. Recogiendo el testigo de que había dejado Maxis con *Los Sims 2* y algunas de sus expansiones dieron a los fans lo que estaban deseando: poder salir de casa y recorrer el barrio con libertad.

Los Sims 3: Criaturas Sobrenaturales

CONCEPTO ■ El simulador social más popular regresa con una nueva expansión que pretende hacer que nuestros personajes vivan una realidad algo distinta de la normal.

¡Hay un hombre lobo en mi bañera!

La franquicia de *Los Sims* lleva muchos años dando éxitos. Desde que esos "locos bajitos" salieron de la mente de Will Wright no han parado de vivir aventuras de todo tipo en nuestros ordenadores. Con el éxito actual de las criaturas fantásticas como los vampiros o los apocalipsis zombi y todos los juegos y series desarrollados en torno a este género, *Los Sims* no podían ser menos. Por eso, Electronics Arts nos presenta una nueva expansión con muchísimas novedades: *Los Sims 3, Criaturas Sobrenaturales*.

En ella, The Sims Studio nos ofrece una nueva ciudad muy misteriosa llamada Moonlight Falls en la que, con cada luna llena, suceden cosas extrañas y cada calle, bosque o casa -cómo olvidar las fantásticas estanterías correderas- esconde algún secreto que podremos investigar. Allí, no resulta tan normal que nuestro Sim sea un humano común y corriente cuando nos cruzamos en el mercado con un hombre lobo, un hada o un brujo. Pero no son los únicos, nuestro Sim también podrá ser un vampiro o incluso un fantasma de los que no entienden que su vida terrenal ha terminado. Por supuesto, cada tipo de criatura tiene sus características (las alitas de fantasía, un cuerpo peludo o una piel pálida y de mal aspecto) así como unas interacciones determinadas para cada especie. Las hadas pueden proteger a los humanos de las influencias sobrenaturales concediendo el don "belleza interior" o repartir polvo de hadas con el que los Sims podrán sentirse como Peter Pan; los vampiros se desplazan velozmente al más puro estilo *Crepúsculo* y podrán concentrarse para buscar y dar caza a esa víctima con un plasma sanguíneo más atractivo; los Hombres Lobo pueden buscar objetos solos o en manada y se vuelven locos de emoción cuando tienen al alcance de sus garras un mueble al que poder arañar. Además, cada uno ejerce distintos efectos sobre los sims de su alrededor, como desmayos al transformarse en medio de un aullido, sentirse hechizados por la seductora mirada de un vampiro o con cambios más sutiles producidos por las hadas, como la capacidad de aprender más rápido una habilidad.

Al margen de estas criaturas, existe la presencia de una criatura muy preocupante con la que no se puede interactuar ni tampoco controlar: los zombis. Especialmente durante la luna llena estos seres aparecerán por toda la ciudad arrastrándose en busca de cerebros con los que alimentarse. Quizá algún brujo loco perdió el control de su elixir para la zombificación provocando la creciente presencia de esta abominables criaturas.

Con motivo del lanzamiento, EA nos obsequia con distintos accesorios del famoso juego de *Plants vs Zombies* si reservamos su edición limitada, como la planta Lanza Guisantes, que mantendrá alejados a esos visitantes indeseados y de olor poco agradable.

Las novedades de esta expansión no se quedan ahí, pues incluye también la habilidad Alquimia (con la que prepararemos elixires cada vez más poderosos con efectos tan variados como influir en las emociones o curar a un infectado), la Taberna de Varg (un punto de encuentro para lo sobrenatural), la tienda de elixires y también una profesión extra, Vidente. Es decir, todo lo necesario para construir un nuevo mundo donde la línea que separa realidad y ficción no existe.

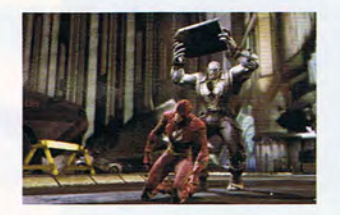
PAZ BORIS

SHOWROOM

MÁS JUEGOS EN EL HORIZONTE

INJUSTICE: GODS AMONG US

Formato: Xbox 360, PlayStation 3, Wii U
Compañía: Warner Bros.
Desarrollador: NetherRealm
Lanzamiento: 2013



SI TENEMOS en cuenta que *Mortal Kombat Vs. DC Universe* fue una decepción para muchos, nos sorprende que en NetherRealm vuelva a hacer otro juego con los personajes de DC. Esta vez, sin embargo, la ausencia de Scorpion y demás quizás haga que la falta de violencia no sea muy molesta. Con Batman, Superman y Flash en plantilla, junto con otros, Ed Boon ha prometido llegar hasta donde le dejen.

YAKUZA 5

Formato: PlayStation 3
Compañía: Sega
Desarrollador: Yakuza Studio
Lanzamiento: Noviembre



AUNQUE LLEVA más tiempo de desarrollo de lo habitual, parece que con *Yakuza 5* podremos volver a meternos de cabeza en los ambientes más lúgubres de Japón. Contaremos con cinco cuidades -Tokio, Sapporo, Nagoya, Osaka y Fukuoka-, cada una con su propio protagonista para jugar. Tendremos que esperar, como siempre, para la localización, pero que eso no apague nuestras esperanzas.

PROJECT X ZONE

Formato: 3DS
Compañía: Namco Bandai
Desarrollador: Monolith Software
Lanzamiento: Septiembre



PUEDE QUE hayamos tenido más de unos pocos crossover de lucha últimamente, pero es imposible no esperar con ganas *Project X Zone*. Ese desparpajo al mezclar en un RPG con batallas por turnos a personajes de Sega, Capcom y Namco Bandai va a dar mucho de sí entre los fans. Su adictiva jugabilidad quemará baterías como ningún otro juego de 3DS lo ha hecho hasta ahora.

GUILD 02

Formato: 3DS
Compañía: Level-5
Desarrollador: Multi
Lanzamiento: 2013 (Solo en Japón)



GUILD 01 FUE algo así como *Grindhouse*, pero en lugar de en cine, en videojuego; y en lugar de dos directores, cuatro. *Guild 02* seguirá esos mismos pasos con *Mushikera Sensha*, un juego de tanques hecho por Keiji Inafune; *Kaijuu Ga Deru Kinyoubi* un nostálgico juego de monstruos de Kazu Ayabe; y ALONE, un título muy negro sobre puzzles creado por Kazuya Asano y Takemaru Abiko. Ahí es nada.

SOL TRIGGER

Formato: PSP
Compañía: Imageepoch
Desarrollador: Imageepoch
Lanzamiento: Octubre



IMAGEEPOCH ESTÁ dándolo todo por *Sol Trigger*, que será el último juego de la serie lanzado en PSP. Además de lucir de miedo, se han incluido nuevas dimensiones a su sistema de combate. Los jugadores pueden sacrificar partes de sus personajes para insertar armas o potenciar un ataque con "Sol power", lo que supone una mecánica de riesgo/recompensa muy interesante.

COMPANY OF HEROES 2

Formato: PC
Compañía: THQ
Desarrollador: Relic Entertainment
Lanzamiento: 2013



DA IGUAL qué problemas tenga THQ, porque tiene alguno de los mejores desarrolladores del mundo, como Relic Entertainment, que buscan demostrarlo, otra vez, con *Company Of Heroes 2*. El RTS militar intenta impulsar el gusto por el detalle en el género mientras refina mecánicas como los encuentros, la cobertura y el daño de zona en el frente soviético durante la Segunda Guerra Mundial.

DARK

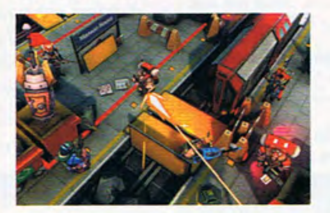
Formato: PC
Compañía: Kalypso Media
Desarrollador: Real Forge
Lanzamiento: 2013



AUNQUE A primera vista *Dark* luce como un simple RPG en primera persona con ambientación de terror, en realidad nos pone en la piel de un buen vampiro. Su mecánica se basa en el sigilo y los jugadores deberán usar sus poderes vampíricos para luchar por desvelar los malvados planes de GeoForge Corporation. Puede ser interesante si algunas cosas que hemos visto se mantienen.

RAD SOLDIERS

Formato: iOS
Compañía: War Chest
Desarrollador: Splash Damage
Lanzamiento: Verano



SPLASH DAMAGE tiene bastante reputación en esto de los FPS multijugador del espacio, aunque su juego para iOS funcionará por turnos y será free-to-play. Garantiza una experiencia multijugador similar a la de un FPS, pero con el extra de que será jugable a través de todas las plataformas con iOS y permitirá al jugador abordarlo como desee. Vamos, que mejor en un iPad.



APLAZADO – Crimson Dragon (Xbox 360)

Aunque es uno de esos juegos que dan esperanzas a los compradores de Kinect, Sega acaba de aplazar su *Crimson Dragon*. Cruzado los dedos, porque se queda sin fecha de lanzamiento aproximada, y eso no es muy bonito que digamos.



APLAZADO – Anarchy Reigns (Multi)

La locura de golpes de Platinum Games ha vuelto a ser retrasada por Sega hasta mediados de 2013 en EEUU y Europa. No toda esperanza está perdida: el juego, que salió en Japón a principios de julio, tiene varios idiomas disponibles...Ejem.

DOKURO

Formato: **PS Vita**
Compañía: **Gungho**
Desarrollador: **Game Arts**
Lanzamiento: **Por confirmar / Ya en Japón**



EL SEGUNDO juego de Games Arts para Vita es un fantástico cuento de hadas y promete una inteligente mezcla de dibujos a tiza, muy de libro antiguo, con controles y jugabilidad táctiles. La importancia de crear atmósfera está clara aquí, pero esperamos que la aventura en scroll lateral esté a la altura y que *Dokuro* se convierta en una razón para desempolvar la PS Vita.

ASCEND: NEW GODS

Formato: **Xbox 360**
Compañía: **Microsoft**
Desarrollador: **Signal Studios**
Lanzamiento: **Por confirmar**



AUNQUE HA sido algo ignorado, el nuevo juego de Signal Studios es un punto de inflexión para Xbox al ser la primera experiencia free-to-play de la consola. Lo último del estudio que parió *Toy Soldiers* tiene algo de miga, pese a ser un juego de fantasía en tercera persona algo básico en apariencia: se podrá sacrificar el personaje para obtener recompensas y será compatible con SmartGlass.

TOKYO JUNGLE

Formato: **PlayStation 3**
Compañía: **Sony C.E.**
Desarrollador: **PlayStation C.A.M.P/Crispy's**
Lanzamiento: **Otoño**



AHORA QUE Sony C.E. ha confirmado la aparición de su bizarrísimo juego en la PS Store americana, no podemos dejar de contar los días que restan para que llegue a Europa . Con un planteamiento de survival horror, *Tokyo Jungle* muestra la lucha por la superviviencia entre los animales, una vez desaparecido el hombre. Perros falderos contra tigres, lobos contra elefantes. Delirante.

WONDERBOOK

Formato: **PlayStation 3**
Compañía: **Sony**
Desarrollador: **Sony**
Lanzamiento: **Por confirmar**



MÁS ALLÁ de ser un libro interactivo que funciona a través de códigos tipo QR, PS Move y PlayStation Eye, Sony ha conseguido que *Wonderbook* luzca mucho más complejo de lo que en realidad era necesario. Este primer librojuego se basa en la obraâ de J.K. Rowling, por lo que el jugador se convertirá en aprendiz de mago y practicará un total de 20 hechizos a lo largo de las páginas del Wonderbook.

BULLET RUN

Formato: **PC**
Compañía: **Sony Online Entertainment**
Desarrollador: **ACONY Games**
Lanzamiento: **Verano**



LOS SHOOTERS free-to-play de PC no parecen gran cosa ahora mismo, pero tenemos bastantes esperanzas puestas en este, ligeramente diferente, que va a lanzar Sony Online. Es un FPS por equipos en un peligroso y cercano futuro que pone al jugador en un reality show mortal donde no basta solo con acabar con los enemigos: tendrás que hacerlo con estilo, con numerosas Kill Skills. Esto nos suena de algo...

SHOOTMANIA STORM

Formato: **PC**
Compañía: **Ubisoft**
Desarrollador: **Nadeo**
Lanzamiento: **Septiembre**



RECONOCEMOS QUE nos rascamos el coco cuando vimos que Nadeo, los desarrolladores de los *TrackMania*, anunciaron que estaban haciendo un juego de tiros, pero los resultados nos han llamado la atención. Al igual que otros FPS más asentados, contará con un excelente set de herramientas para que la comunidad cree sus propios mapas. Un reclamo básico, pero suficientemente atractivo.

SOUL SACRIFICE

Formato: **PS Vita**
Compañía: **Sony**
Desarrollador: **SCE Japan Studio**
Lanzamiento: **Por confirmar**



SI TENEMOS en cuenta el tremendo éxito que tiene *Monster Hunter* en Oriente, no debe sorprender que haya tantos pretendientes a su trono. *Soul Sacrifice* sería uno de ellos. Con una ambientación mucho más oscura y engendrado por el padre de Mega Man, Keiji Inafune, Sony ha anunciado de manera oficial que llegará a Occidente a lo largo de 2013. Ahora habrá que comprobar si es un digno competidor.

DANCE CENTRAL 3

Formato: **Xbox 360**
Compañía: **Microsoft**
Desarrollador: **Harmonix**
Lanzamiento: **2012**



A PESAR del esfuerzo de Usher por arruinar la presentación del nuevo juego musical de Harmonix en el E3, *Dance Central* sigue siendo el salvavidas de Kinect. Está enfocado hacia el multijugador y a enseñarte a menear el bullarengue en el salón de casa para que saques el bailarín profesional que hay en ti con E.U., Gloria Gaynor, 50 Cent. y muchos más. A ver si también meten a Los del Río...

SHOWROOM

TODAVÍA MÁS JUEGOS EN EL HORIZONTE

LITTLEBIGPLANET KARTING

Formato: **PS3**
Compañía: **Sony C.E.**
Desarrollador: **United Front Games**
Lanzamiento: **Diciembre**



UNITED FRONT Games está intentando crear un juego único con *LittleBigPlanet Karting*, algo bastante difícil. No solo quiere hacer un juego con el mismo feeling y en el mismo universo que los juegos canónicos de Media Molecule, sino también añadir elementos de aventura y plataformeo, todo ello aderezado con dosis de personalización. Quieren sacar los colores al excelente *Modnation Racers*.

007 LEGENDS

Formato: **360/PS3/PC**
Compañía: **Activision**
Desarrollador: **Eurocom**
Lanzamiento: **16 octubre**



AUNQUE RESULTE raro por cómo Activision se ha callado todos los detalles alrededor de *007 Legends*, el juego de James Bond que recupera sus mejores momentos y misiones tendrá algo de contenido basado en Al Servicio Secreto de Su Majestad, la única película en la que George Lazenby interpretó a 007. Si no eres fan del agente secreto británico, esto te debe resbalar un poco, lo sabemos.

SHIN MEGAMI TENSEI IV

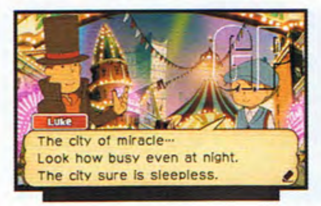
Formato: **3DS**
Compañía: **Atlus**
Desarrollador: **4A Games**
Lanzamiento: **2013**



UN MONTÓN de gente se toma sus *Shin Megami Tensei* muy en serio, más aún si anuncian una secuela "de verdad" de su tercera parte para PS2. Eso son casi diez años pidiendo un juego. Ha sido anunciado para Nintendo 3DS, por ahora, junto con una página web con algo de arte conceptual, que insinúa un mundo postapocalíptico por el que unos cuantos ya han empezado a salivar de forma incontrolable.

PROFESSOR LAYTON AND THE MIRACLE MASK

Formato: **3DS**
Compañía: **Nintendo**
Desarrollador: **Level 5**
Lanzamiento: **Diciembre**



POR FIN sabemos que el *Professor Layton* de 3DS saldrá de una vez por todas en Occidente. Este capítulo se centrara en los años universitarios del personaje, empleando el 3D de la consola para algunos puzles. Esto consigue no solo un bonito efecto de ambientación, animando el entorno, sino que el modo en que ha sido implementado podría ayudar a hacerlo un juego algo más exigente.

GEARS OF WAR: JUDGMENT

Formato: **Xbox 360**
Compañía: **Microsoft**
Desarrollador: **PeopleCanFly/Epic Games**
Lanzamiento: **2013**



YA CONFIRMADO para 2013, muchas webs están listando el juego como un lanzamiento de febrero. Se trata, sin duda, de una época bastante poco habitual para lanzar un juego de la saga *Gears*, pero también parece un signo evidente de los planes de Microsoft para el E3 2013: anunciar una nueva consola. ¿Por qué esperar para lanzar un juego si se da por finiquitada la consola en la que se lanza?

GUILD WARS 2

Formato: **PC**
Compañía: **NCsoft**
Desarrollador: **ArenaNet**
Lanzamiento: **Diciembre**



GUILD WARS fue un juego adelantado a su tiempo y un acercamiento muy sencillo para los MMO, algo que le dio bastante éxito y seguimiento. Esto es algo que quieren mantener en *Guild Wars 2*, sobre todo en el PVP, con varios niveles de campos de batalla y un combate más centrado en habilidad que en niveles o estadísticas. Esto significa que estarás peleando contra otros jugadores desde el principio.

SUPER SMASH BROS 4

Formato: **Wii U**
Compañía: **Nintendo**
Desarrollador: **Namco Bandai/Project Sora**
Lanzamiento: **2013**



AUNQUE LOS detalles escasean, el sorprendente anuncio del desarrollo por parte de Namco Bandai de un nuevo *Super Smash Bros*, es ya de por sí interesante. Nintendo está cooperando con el estudio nipón, encabezado por el creador de la saga, Masahiro Sakurai y acompañado de Yoshito Higuchi y Tetsuya Akatsuka. Según Sakurai, el prototipo de *SSB4* de Namco Bandai "luce muy bien".

POKÉMON BLACK 2/WHITE 2

Formato: **DS**
Compañía: **Nintendo**
Desarrollador: **Nintendo**
Lanzamiento: **12 octubre**



LA FRANQUICIA que nunca muere sigue siendo un éxito en Japón a la vez que confirma su lanzamiento en Occidente para octubre. Más interesante que esto es el hecho de que se podrán capturar Pokémon usando códigos QR con la aplicación *Pokémon Dream Radar*. Éstos podrán ser transferidos a cualquiera de las dos versiones del juego. Y Sánchez y Louviers no pueden aguantar más.

40 FRANQUICIAS ORIGINALES PARA RENOVAR LOS VIDEOJUEGOS

BEYOND: TWO SOULS
THE LAST OF US
WATCH DOGS
FORTNITE
SLEEPING DOGS
BLACK KNIGHTS
PROJECT P-100
PAPO & YO

THE LAST GUARDIAN
DISHONORED
DEVIL'S THIRD
KILLER IS DEAD
CYBERPUNK
CRIMSON DRAGON
TIME & ETERNITY
SUPER TIME FORCE
DUST 514
HAWKEN

SANGRE NUEVA

¿Los juegos actuales son solo secuelas e ideas recicladas? El sector lloriquea afirmando que sin nuevas consolas no hay nada que hacer, pero la realidad es bastante más optimista. Durante los próximos doce meses nos esperan unas cuantas ideas nuevas sin secuelitis de por medio. **games™** recopila las que más nos han llamado la atención, con todo tipo de propuestas de género, mecánica y plataforma: no demos por perdida (todavía) a esta generación...



La relación entre Joel y Ellie es la clave de la historia y la jugabilidad en *The Last Of Us*

THE LAST OF US

Formato: PlayStation 3 **Compañía:** Sony C.E. **Desarrollador:** Naughty Dog **Para:** Primavera 2013

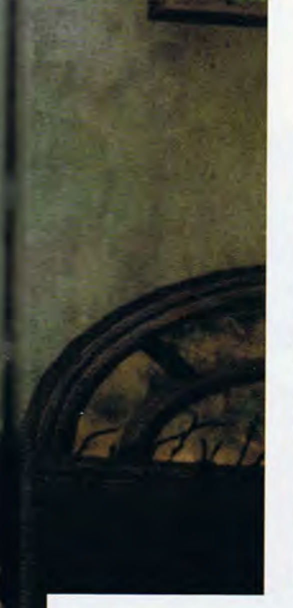
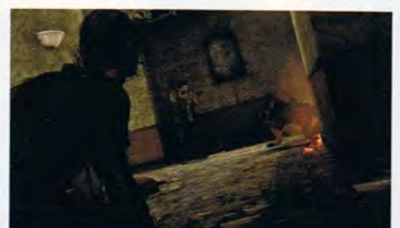
1 *Crash Bandicoot. Jak and Daxter. Uncharted.* En Naughty Dog son expertos a la hora de crear nuevas franquicias de éxito. En **games™** nos sentamos con su diseñador, Neil Druckmann, para ver cómo encaja *The Last Of Us* en esta racha triunfal.

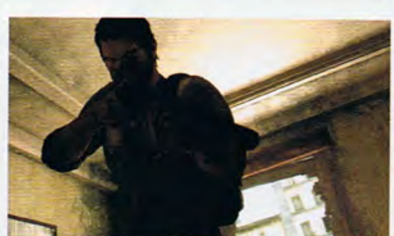
¿Es difícil alejarse de *Uncharted* a la vez que se conservan varios elementos de esta saga?
Es un desafío interesante. Siempre queremos hacer cosas nuevas y, bueno, Sony nos da mucha libertad. Cuando se nos propuso hacer un juego nuevo nos dijeron que podíamos hacer lo que nos diera la gana y nos llamaba mucho la idea de *The Last Of Us*, desarrollar un juego que girara en torno a estos dos personajes. Eso nos dejaba jugar con un enfoque único en los survival. También es cierto que en Naughty Dog tenemos fama de dar una buena historia a la vez que llevamos al límite las posibilidades gráficas de la plataforma, por combinar narrativa y jugabilidad, y que estos elementos siempre van a estar presentes en nuestros juegos. Cuando la gente pueda jugar a *The Last Of Us* van a experimentar algo único.

¿Crees que es arriesgado sacar una nueva franquicia en este punto del ciclo de vida de la consola?
Siempre es arriesgado sacar una franquicia nueva, no importa el ciclo… Pero claro, lo bueno de trabajar en Naughty Dog es que tenemos una base de fans y que la gente nos conoce y sabe qué puede esperar de nosotros. Así que nuestra tarea consiste en superar esas expectativas y seguir ofreciendo algo nuevo y sorprendente. Sobre que estemos al final de ciclo... bien, todavía tenemos un par de ases en la manga, y contamos con algunos de los mejores desarrolladores del sector. Tenemos entre manos un nuevo motor de iluminación capaz de cosas que no se han visto previamente, de sombras inéditas. Y también tenemos una IA completamente nueva. Buscamos una IA competente, más espabilada, que busque trabajar en grupo para flanquearte y darte la sensación de que te estás enfrentando a otros seres humanos, no a una máquina.

NUESTRO SECRETO ES BUSCAR ESE JUEGO QUE NO EXISTE Y DESEAMOS JUGAR, Y HACERLO PARA PODER JUGARLO

Vuestro historial demuestra que Naughty Dog le tiene cogido el truco a conseguir que las nuevas franquicias funcionen. ¿Cuál es el secreto de vuestro éxito?
El único secreto es que elegimos trabajar con cosas que de verdad nos apasionan. Después de cada proyecto nunca pensamos en hacer una secuela. Cuando salió *Uncharted*, no pensábamos en *Uncharted 2*. Nos reunimos para hablar de qué podríamos hacer con esta idea, con esta otra, o con el propio Nathan Drake... Qué nos motivaría más a la hora de tener que echar horas de trabajo. Es el mismo enfoque que tomamos con *The Last of Us*. Nos llevó meses dar con la idea y hacerla crecer, crear estos personaes hasta que nos enamoramos de Joel y Ellie y el viaje que tenían por delante. El secreto es buscar ese juego que no existe y deseamos jugar, la idea única que nos obligue a pelarnos el culo para conseguir sacarlos adelante y que podamos jugarlo.





De todos los postapocalipsis, ¿a que nunca habríais imaginado uno causado por hongos?

Pero debéis tener algo de presión externa. De los editores, por ejemplo, que buscan el producto más lucrativo a largo plazo...
Siempre hay presión para que hagas una secuela, sobre todo si es una de un producto de éxito. ¿Es difícil crear una historia que se valga por sí misma [para una secuela]? Sí, pero vuelvo a lo de antes: nuestros fans al menos van a mostrar algo de interés por lo que hayamos hecho. Si eres menos conocido es bastante más difícil y, además siempre dejamos nuestros juegos abiertos a una posible secuela. Pero sin dejar colgados a los jugadores, no nos gustan esos finales: la historia del viaje de Ellie y Joel se acaba al final de *The Last of Us*.

¿Cómo se plantea el juego para que la historia de estos dos personajes no sea sólo una misión de escolta muy larga?
Ellie sabe valerse por sí misma lo bastante como para no caer en ese tipo de misión. Una de las primeras decisiones que tuvimos que tomar fue sobre Ellie: ¿puedes darle ordenes? ¿Puedes decirle que coja ese ladrillo y se lo tire a tal enemigo? ¿Puedes pedirle que te ayude y que apuñale a alguien por la espalda? No nos gustaba nada, porque parecía más un autómata que un personaje. Así que nos centramos más en convertirla en un personaje propio que pueda sorprenderte. Lo que viste en el E3, lo de Ellie tirando ese ladrillo, fue un evento dinámico, algo que puede pasar en cualquier momento si encuentra algo que tirar. Si te quedas sin balas y ella tiene ocasión de echarte una mano, va a hacerlo. No es una misión de escolta, es algo más. El objetivo de la historia, los diálogos, los actores y todo lo que hemos metido es que te preocupes por los personajes. Y si les coges cariño y encima te sorprenden... Ya eres nuestro.

Teniendo en cuenta esto, os planteasteis alguna vez la campaña cooperativa?
Sí, de hecho hasta lo pensamos para algún *Uncharted*, pero siempre nos topábamos con que es algo que limita lo que puedes hacer con la historia y los personajes. Por ejemplo, en cooperativo Joel nunca estaría solo, los personajes no podrían estar separados el uno del otro durante mucho tiempo y perdíamos factor sorpresa. Tampoco queríamos que jugases con un amigo planeando en voz alta cada paso: porque sería tu amigo, no Ellie, y eso arruina lo que queremos hacer con el juego: una relación real entre dos personajes en los que nunca sabes cómo va a reaccionar Ellie a lo que encontréis.

Expectación: 10

PARA FANS DE: Uncharted, The Walking Dead, Fallout 3

PROJECT P-100

Formato: Wii U **Compañía:** Nintendo
Desarrollador: Platinum Games
Para: Navidad 2012

2 **Los que se quejan de que Wii U no tiene planes para nuevos juegos o personajes no se están fijando bien**. Aunque os perdonamos por no daros cuenta de este: ni estuvo en el E3 ni su nombre provisional le hace favor alguno. Pero es que es de Platinum Games (*Bayonetta*, *Vanquish*), nuestro estudio favorito de todos los tiempos... los días impares.

Para ser exactos, es de Hideki Kamiya y Atsushi Inaba, los mismos que ya nos dieron *Viewtiful Joe* en los días grandes de Capcom (mil nutrias devoren a los responsables de la muerte de Clover) y, a nivel visual, se nota: colores, superhéroes, lo Pop bien entendido. Aunque el juego no tiene nada que ver. Este título de acción y estrategia tiene más en comun con *Pikmin*: exploras una ciudad reclutando civiles a los que conviertes en superhéroes que se unen a un supergrupo manejado como una unidad. Los gestos con el GamePad convierten a tus supertipos en un objeto: un puño gigante o una megapistola a la hora de combatir; una escalera humana o un avión de papel orgánico a la hora de avanzar por el entorno.

Durante el poquito tiempo que tuvimos en **games™** para probar *Project P-100* , respiramos aliviados porque la marcha de Mikami no ha mermado un ápice el sello de juerga, calidad y originalidad de Platinum. Eso, y que el juego tiene un enorme potencial dentro, uno que queremos explorar ya mismo.

Expectación: 9

PARA FANS DE: Viewtiful Joe, Pikmin, Little King's Story





CRIMSON DRAGON

Formato: Xbox 360 **Compañía:** Microsoft **Desarrollador:** Grounding **Para:** Otoño 2012

3 **Lo mejor de Kinect ha sido su capacidad para introducir nuevas franquicias.** *The Gunstringer, Child Of Eden, Dance Central* y *Diabolical Pitch* son títulos que sólo existen por y para Kinect, y esa tendencia parece que continuará con *Crimson Dragon*, nuestra apuesta personal para mejor título del cacharro. *Child Of Eden* es uno de los mejores ejemplos de aprovechamiento del sensor hasta la fecha, y *Crimson* le sigue de cerca, combinando su mecánica con el poderío visual de *Panzer Dragoon*.

Su creador, Yukio Futatsugi, nos decía que lo que más le gusta "es la posibilidad de sacar un título para hardcores. Kinect se pensó para juegos casual, familiares, etc. Pero con *Crimson Dragon* hemos metido un modo difícil y misiones más complicadas cuando te acabas el juego principal. Y ese es el título real, con enemigos más centrados en acabar contigo que exigen un uso inteligente de tus habilidades".

Considerando que hace más de una década que no vemos a *Panzer Dragoon*, creo que estamos listos, Futatsugi.

Expectación: 7

PARA FANS DE: Panzer Dragoon, Child Of Eden, Phantom Dust

TIME & ETERNITY

Formato: PlayStation 3 **Compañía:** Namco Bandai **Desarrollador:** Image Epoch **Para:** Otoño 2013

4 **Si os impresiona la pinta que tiene *Ni No Kuni, Time & Eternity* os va a parar el cráneo.** Mientras que *Ni No Kuni* utiliza con habilidad el cel-shading para recrear el aspecto de la animación tradicional, *Time & Eternity* utiliza animaciones a mano durante todo el juego, incluso en la partes jugables en tiempo real. No tenemos ni idea de cómo lo han conseguido en Image Epoch, pero ha quedado tan bien que nos da igual.

El argumento, por su parte, va de de una chica llamada Toki que sufre un trastorno de personalidad múltiple. En combate, eso conlleva que la nena se transforme físicamente, como si de una *Killer7* se tratase, de pelirroja pegatiros a rubia meteyoyas (de nombre Towa). Así que sí, hay chicha demencial japonesa tras tanta belleza animada.

Expectación: 6

PARA FANS DE: Ni No Kuni, Tales Of Vesperia, Valkyria Chronicles







BRAVELY DEFAULT: FLYING FAIRY

Formato: 3DS **Compañía:** Square Enix **Desarrollador:** Silicon Studio **Para:** Octubre 2012

5 **Square Enix tiene fama de poner títulos idiotas a sus juegos pero, aunque suene imbécil, lo de *Bravely Default* (*A lo Valiente, por Defecto* en traducción muy libre) tiene sentido.** Es un JRPG de toda la vida en el que los jugadores pueden elegir tres posturas de combate: normal, valiente y por defecto. Un poco a lo *Dragon Quest IX*, cada postura nos permite adquirir nuevos poderes, pero también hay que tener en cuenta las que usen los rivales, dándole una capa táctica de piedra-papel-tijera.

Dejando de lado el combate, lo que más nos llama de *Bravely Default* es que recupera esa sensación de los *Final Fantasy* anteriores al *VII*, sobre todo su mundo, que nos recuerda al *III* y al *IV*, con un sistema de Trabajos cortapegado del *V* y basta ya de números romanos. Se encargan los mismos de *3D Dot Game Heroes*.

Expectación: 7

PARA FANS DE: Final Fantasy: The 4 Heroes Of Light, Dragon Quest IX, Final Fantasy V

DISHONORED

Formato: PlayStation 3, Xbox 360, PC **Compañía:** Bethesda Softworks **Desarrollador:** Arkane Studios **Para:** Octubre

6 **El protagonista de los juegos de Bethesda siempre ha sido uno: el mundo.** Olvidaos de presos, Dovahkiin e historias épicas: siempre se ha tratado del mundo. Puede que la escala del paisaje neovictoriano y steampunk de *Dishonored* no sea tan vasta como las regiones de Tamriel o el Páramo de *Fallout*, pero la vitalidad y profundidad de su escenario no tiene nada que envidiarles.

Por ejemplo, tan sólo un pequeño distrito de la ciudad de Dunwall nos ofrece multitud de posibilidades en el papel del enmascarado Corvo a la hora de ajusticiar a un objetivo. ¿Elegimos poseer una rata para avanzar por huecos inaccesibles a los humanos? ¿O trepamos a los tejados con nuestro sexy parkour para obtener altura y control del terreno? Las misiones son lineales hasta cierto punto, y los entornos cerrados, pero cada uno (como en los llorados *Thief*) nos ofrece oportunidades sin límite para practicar distintos estilos de juego y exploración.

En apariencia, *Dishonored* tiende al sigilo, pero el combate es brutal y complejo, listo para satisfacer a los más inclinados por la acción directa. Cabezas por los aires, ratas devorando la carne de un cuerpo recién churruscado, superpoderes por un tubo para tener la mano ganadora sin menospreciar la dificultad. *Dishonored* es un juego de los que ya no se hacen: es el juego que quieras que sea.

Expectación: 10

PARA FANS DE: Deus Ex, BioShock, Thief



KILLER IS DEAD

Formato: Xbox 360, PlayStation 3 **Compañía:** Kadokawa Games **Desarrollador:** Grasshopper Manufacture **Para:** 2013

7 **Grasshopper recicla un par de conceptos de sus genialidades pasadas para *Killer Is Dead*: el sable láser de *No More Heroes* y la temática de asesinos a sueldo de *Killer7*.** La historia va de un Ejecutor cuya tarea es acabar con los criminales 'S level' -ay, Suda 51 y el Paralenguaje, cómo le queremos- del mundo. Los entornos van desde ciudades futuristas hasta antiguos templos japoneses, pero nos da igual. De lo que tenemos ganas es de saber hasta dónde se irá la pinza de Suda a la hora de escribir la historia. Y que sea un poco, sólo un poquito, menos vago de lo que ha sido en *Lollipop Chainsaw*.

Expectación: 8

PARA FANS DE: Killer7, Lollipop Chainsaw, No More Heroes



RODEA THE SKY SOLDIER

Formato: Wii, 3DS **Compañía:** Kadokawa Games **Desarrollador:** Prope **Para:** Sin fecha

8 **Cuando Yuji Naka dejó Sega para crear su propio estudio, lo hizo en parte para recuperar la libertad creativa de los años dorados del Sonic Team durante la vida de Saturn y Dreamcast.** La mano de nuevas franquicias y conceptos novedosos que ha ido anunciando nos hace pensar que casi lo ha conseguido.

Rodea lo tiene todo para que los fans de Naka transpiren muy fuerte entre jadeos. A primera vista, la influencia de *NiGHTS Into Dreams* está ahí, combinada con disparos arcade de cuando los bits se contaba con dos digitos. A Kadokawa, eso sí, es para zurrarles: el juego está acabado desde hace cerca de un año, pero no lo publican y no dan motivos. ¿Nuestra teoría? El desplome del mercado Wii les ha hecho pensárselo dos veces. Pero no sé: que hagan un port para las nuevas máquinas de Nintendo. O algo.

Expectación: 7

PARA FANS DE: NiGHTS Into Dreams, Kid Icarus: Uprising, Sin & Punishment









BEYOND: TWO SOULS

Formato: PlayStation 3 **Compañía:** Sony C.E. **Desarrollador:** Quantic Dream **Para:** 2013

9 **David Cage es un hombre con una misión: ser el Nolan del videojuego.** Sus tres juegos hasta la fecha -*Omikron: The Nomad Soul* (que sirvió para que Bowie hiciese su último gran disco), *Fahrenheit* y el simulador de lavarse los dientes *Heavy Rain*- han sido experimentos del jefazo de Quantic Dream para conseguir su sueño de convertir el videojuego en narrativa cinematográfica, aunque sea a costa de dejarse lo bueno del medio por el camino. Para *Beyond: Two Souls* plantea otro paso más hacia el incómodo valle de la incredulidad.

Cuando **games**™ entrevistó a Cage en tiempos de *Heavy Rain*, el diseñador nos contaba que Hollywood todavía no lo tenía claro con el videojuego porque la tecnología no permitía que las caras de los personajes reflejasen el trabajo de los actores. A lo que podríamos contestar "Keanu Reeves", pero eh. Aunque es cierto que desde *Heavy Rain* las cosas están cambiando. Junto a *LA Noire*, ha sido la prueba de que se puede mejorar el trabajo de los actores, y en *Beyond* cuenta con la dulce Ellen Page (a costa de perderla virtualmente en *The Last of Us*).

Gracias a Crom, *Beyond* también pretende mejorar en interactividad, con una mecánica de posesión que nos recuerda al excelente *Ghost Trick*. Un dato: Cage lleva cuatro franquicias y ninguna secuela.

Expectación: 8

PARA FANS DE: Heavy Rain, The Walking Dead, Ghost Trick: Phantom Detective



SLEEPING DOGS

Formato: PlayStation 3, Xbox 360, PC **Compañía:** Square Enix
Desarrollador: United Front Games **Para:** Ya a la venta

10 ***Sleeping Dogs* es lo mejor que nos ha pasado este mes.** Un juego que retuerce los límites del sandbox a lo *GTA* aprovechando todas las aportaciones a la fórmula de esta generación para, encima, ofrecer una historia que te agarra del calzoncillo y te sumerge en todo el cine de Hong Kong hasta profundidades que ni siquiera John Woo supo traducir en *Stranglehold.* Pero, ¿de dónde sale esta historia de polis encubiertos y tiroteo/patada/persecución/carrera/acrobacias/karaoke/encalomamiento?

Sabemos que United Front Games tuvo problemas con Activision al intentar refundar *True Crime* y que Square Enix les puso el paraguas cuando Kotick les dijo que aire. Pero no la cantidad de talento fichado, como nos cuenta su productor, Jeff O'Conell "Queríamos crear un juego sin fisuras entre generos: pelea, tiroteo, persecuciones, conducción y tiroteos motorizados. No era nada fácil, pero creo que si lo hemos coneguido es por el increíble grupo de diseñadores que hemos reunido. Tenemos a los diseñadores de *Bully*, a gente de *Need for Speed*, y a parte del equipo de juegos abiertos como *Mercenaries.* Así que teníamos al equipo perfecto, el único reto era que todos juntos consiguieran que no hubiese transiciones entre géneros y mecánicas".

Gracias, O'Conell, pero con lo de *Bully* y saber que habíais rescatado a gente de Pandemic (¿nos recuerda *Sleeping Dogs* a una versión alta en taurina de *The Saboteur*? Un poco) ya nos tenías vendidos. Bueno, con eso y con lo de ligarse a Emma Stone.

Expectación: 9

PARA FANS DE: Grand Theft Auto, Stranglehold, True Crime



SHOOTMANIA: STORM

Formato: PC **Compañía:** Ubisoft **Desarrollador:** Nadeo **Para:** Septiembre 2012

11 **Cada *Mania* de Nadeo en PC muestra con orgullo una inventiva y pensamiento lateral que revoluciona cada campo que toca, y *ShootMania: Storm* no se aleja de estas coordenadas.** Las bases del juego son engañosamente simples: los jugadores tienen un arma, un total de dos impactos y han de capturar la base del equipo enemigo en niveles creados directamente por los usuarios. Su velocidad y ritmo, que pudimos ver en el E3 de manos de equipos profesionales, nos recuerdan a un cruce entre el frenetismo de un *Quake* cruzado con la estética de *Tron*. En lo estrictamente jugable nos gusta más que *TrackMania.*

Expectación: 6

PARA FANS DE: Quake III, TrackMania, LittleBigPlanet



CYBERPUNK

Formato: PC **Compañía:** Desconocida **Desarrollador:** CD Projekt **Para:** 2013

12 **Nada puede hacer más feliz a un rolero que saber que el próximo proyecto de "los de *The Witcher*" es una adaptación del rol de lápiz y papel de Mike Pondsmith *Cyberpunk* (que en algún momento desde los 80 perdió el *2020*).** CD Projekt no ha dicho mucho, lo suficiente: que el juego estará dirigido a un público adulto, lo que en los polacos es sinónimo de tetas, sangre y, mucho más importante, búsquedas no lineales que trasciendan del "vete de A a B para matar a C y ganar D". De momento, sólo para PC y los que hayáis catado el *The Witcher 2* de consola ya sabéis lo que os vais a perder.

Expectación: 10

PARA FANS DE: The Witcher, Deus Ex: Human Revolution, Syndicate



RETRO CITY RAMPAGE

Formato: Wii, Xbox 360, PlayStation 3, PC, PS Vita **Compañía:** D3 Compañía
Desarrollador: Brian Provinciano **Para:** 2012

13 **Lo de Brian Provinciano va mucho más allá de la misiva amorosa con tembleque adolescente a una infatuada industria del videojuego que hace años que no existe.** Sí, *RCR* es una caja de sorpresas autorreferenciales incesante hacia grandes del videojuego (*Bomberman, Grand Theft Auto* o *The Legend Of Zelda*), pero el juego pronto se desvela como un homenaje total a la cultura pop, desde *Cazafantasmas* hasta *El Caballero Oscuro*. Todo vestidito de gloria ochobitera, a caballo entre la parodia y el cariño, usando la nostalgia como cuchillo carnicero para abrir en canal la deconstrucción de toda una generación cultural, eviscerando temas.

Expectación: 10

PARA FANS DE: Grand Theft Auto, Metal Gear, The Legend Of Zelda



SUPER T.I.M.E FORCE

Formato: PC **Compañía:** Capybara Games
Desarrollador: Capybara **Para:** Navidad 2012

14 **Capybara se ha movido hasta ahora entre las tierras del puzzle mainstream de una franquicia agotada (*Might & Magic: Clash Of Heroes HD*) y los horizontes experimentales de *Superbrothers: Sword & Sworcery*, con lo que resulta difícil predecir a ciegas qué saldrá de *Super T.I.M.E Force*.** No tanto: sobre todo, un matamata lateral de toda la vida, intenso y salvaje. Pero claro, luego vienen las capas entre tanto píxel loco flickeando en nuestros monitores hasta la epilepsia. El juego tiene truco: tiene zonas imposible hasta para los ultrahardcores de Treasure. Con lo que mueres. Y reapareces al lado de tu anterior encarnación. Hasta que tú y tus vidas anteriores arrojáis tal cortina de fuego que se avanza sí o sí. Todo ello bien vestidito de retroamor con sabor independiente.

Expectación: 7

PARA FANS DE: Contra, Braid, Superbrothers: Sword & Sworcery EP

BLACK KNIGHT SWORD

Formato: Xbox 360, PS3 **Compañía:** Digital Reality
Desarrollador: Grasshopper, Digital R. **Para:** Navidad 2012

15 **Y otra locura más de Grasshopper, en colaboración con Digital Reality.** *Black Knight Sword* será un juego descargable, cuyo enfoque único es la vuelta de tuerca al teatro de figuras de papel para niños (el equivalente japonés a nuestros guiñoles). Es decir: violencia desmedida -¡crueldad contra el papel!- con presentación infantil, donde los fondos y los enemigos son los que se desplazan por un escenario inmóvil. ¿Raro? Tíos, es Grasshopper, que queréis.

Expectación: 6

PARA FANS DE: Strider, Mega Man, Clockwork Knight





DUST 514

Formato: PlayStation 3 **Compañía:** Sony Online
Desarrollador: CCP Games **Para:** 2012

17 ***Eve Online* extiende sus tentáculos al shooter multijugador de consola.** Tanto los pilotos de uno como los mercenarios de a pie del otro podrán interactuar durante las partidas en forma de misiones, ayudas y los imprescindibles cosmopavos. CCP lo ha planteado como un juego para aficionados al shooter, aconsejando a sus jugadores que se queden en sus naves y sus PCs, que no hace falta que salgan de allí para beneficiarse de estas contiendas.

Expectación: 8

PARA FANS DE: EVE Online, Starhawk, Star Wars: Battlefront



HAWKEN

Formato: PC **Compañía:** Meteor Entertainment
Desarrollador: Adhesive Games **Para:** Diciembre 2012

18 **Un shooter multijugador desarrollado** de forma independiente y protagonizado por roboces de combate. Cada vídeo de *Hawken* nos ha puesto los dientes larguísimos, demostrando que lo indi y la calidad de un juego comercial no están reñidos.

Expectación: 8

PARA FANS DE: Unreal Tournament, MechWarrior, Steel Battalion





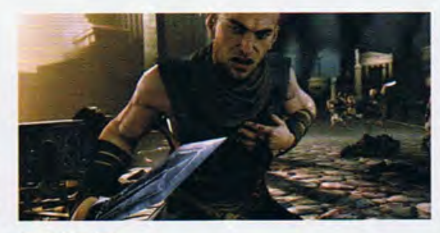
THE UNFINISHED SWAN

Formato: PlayStation 3 **Compañía:** Sony C.E. **Desarrollador:** Giant Sparrow **Para:** 2013

16 **No todo es blanco o negro con *The Unfinished Swan*.** Aunque sea un juego que sólo maneje un concepto (arrojar bolas de pintura sobre un lienzo blanco para crear figuras que permitan avanzar por el mundo) y se maneje con el infausto Move, *The Unfinished Swan* es mucho más que una demo técnica venida a más. La combinación entre un diseño artístico impecable y una tensa banda sonora resulta en una paradójica angustia: ¿el miedo a la página en blanco? ¿El juego con ínfulas hipster para la generación Luna Miguel? Aunque falta todavía para esta odisea arti, por pedir que no quede: mete un Modo Pollock, Sony. ¡Tú puedes!

Expectación: 7

PARA FANS DE: Portal 2, Flower, Datura



RYSE

Formato: Xbox 360 **Compañía:** Microsoft
Desarrollador: Crytek **Para:** Verano 2013

19 **Desapareció del radar poco después de anunciarse en el E3 de 2011, pero *Ryse* sigue vivito y coleando.** Los mismos requisitos que le harán falta a los jugadores para disfrutar de este matarraja en la Roma antigua exclusivo de Kinect, donde lo único que falta es un periférico adicional que salpique de sangre.

Expectación: 6

PARA FANS DE: Rise Of Nightmares, Shadow Of Rome, God Of War



SKULLS OF THE SHOGUN

Formato: Xbox 360, PC, Windows Phone **Comp.:** Microsoft **Desarrollador:** 17-Bit **Para:** Otoño 2012

20 **En apariencia, *Skulls of the Shogun* es un juego de estrategia por turnos con estética contemporánea y sistemas inspirados en *Advance Wars*.** La gracia está en que podrá jugarse en XBLA, Windows 8 y Windows Phone, continuando la misma partida en cada plataforma. Atiende, que puede que Microsoft haya descubierto una estrategia que llevamos pidiéndoles seis años.

Expectación: 8

PARA FANS DE: Advance Wars, Naked War, Warrior's Lair



DRAGON'S CROWN

Formato: PlayStation 3, PS Vita **Compañía:** Atlus **Desarrollador:** Vanillaware **Para:** 2013

21 **Atlus, como siempre a lo suyo, recuperando en esta ocasión una idea del siglo pasado.** *Dragon's Crown* es la secuela espiritual de un olvidado juego de Saturn, *Princess Crown*. Y, aún mejor, es un intento de revivir uno de los géneros más injustamente despreciados: el de pegar palizas en perspectiva lateral, enriquecido con unos toques de rolazo que nos remiten directamente a las joyas de Capcom para *Dungeon & Dragons*.

Expectación: 7

PARA FANS DE: Golden Axe, Streets Of Rage, Muramasa: The Demon Blade

DEVIL'S THIRD

Formato: PlayStation 3, Xbox 360 **Compañía:** Por confirmar **Desarrollador:** Valhalla Game Studios **Para:** Por confirmar

22 **Muy negro se ha puesto el futuro para la ambiciosa franquicia de Itagaki.** Anunciado en principio para las consolas grandes de la mano de THQ, el juego se ha quedado sin editor tras los continuos retrasos de Itagaki. Aunque el diseñador de *Ninja Gaiden* jura y perjura que su título de disparos y caras rotas a mano abierta en tercera persona llegará en 2013. De momento, que termine el juego principal (y encuentre editor) y luego ya veremos si sus planes de crear un emporio transmedia tienen algún futuro.

Expectación: 7

PARA FANS DE: Gears Of War, Ninja Gaiden, Dead Or Alive



LITTLE INFERNO

Formato: PC, Mac, Wii U **Compañía:** Tomorrow Corporation **Desarrollador:** Tomorrow Corporation **Para:** Invierno 2012

23 **Lo nuevo de los dos Kyles, Gabler (*World of Goo*) y Gray (*Henry Hatsworth*) es otro puzzle indi con visos de clásico instantáneo.** El sistema de *Little Inferno* es el mismo que nuestro lema vital: quemarlo absolutamente todo. En una chimenea. Para descongelar un planeta Tierra helado. Con un grafismo sicótico que recuerda a nuestros fines de semana.

Expectación: 9

PARA FANS DE: World Of Goo, Henry Hatsworth, Stacking



GONE HOME

Formato: PC **Compañía:** Fullbright **Desarrollador:** Fullbright **Para:** 2013

24 **Fullbright Company es un estudio primerizo compuesto por ex curritos de 2K con experiencia en títulos como *Bioshock*.** Gone Home se planea como un thriller de aventura, investigación y suspense con toneladas de escalofrío y mal rollo. ¿Es este el futuro de la aventura gráfica?

Expectación: 9

PARA FANS DE: BioShock, Myst, LA Noire



SOUL SACRIFICE

Formato: PS Vita **Compañía:** Sony C.E. **Desarrollador:** Marvelous/Sony **Para:** 2013

25 **A pesar del bombo que se le ha dado, Soul Sacrifice no es exactamente un juego de Keiji Inafune.** Aunque el concepto sea suyo, nos da un poco de miedo lo que puede hacer Marvelous (que hasta ahora sólo se han lucido en la gestión japonesa tipo *Rune Factory*) con esta historia de fantasía violenta en la que un Necronomicón sirve como punto de acceso a batallas de profuso gore y médulas espinales como power-ups. Inafune lo peta hasta desde lejos.

Expectación: 7

PARA FANS DE: Monster Hunter, Dark Souls, Golden Sun

PROJECT HAPPINESS

Formato: Por anunciar **Compañía:** Rising Star **Desarrollador:** ToyBox Inc **Para:** 2013

26 **El creador de *Harvest Moon*, Yasuhiro Wada, presentó su nuevo juego en el E3 con un mensaje muy claro: "la violencia es aburrida".** El único objetivo declarado del juego es hacer que el jugador se sienta bien, guay, a gustito; entre mecánicas basadas en el colegueo, parajes con olor a la Nintendo clásica y música buenrrollista de la pluma del Nobuo Uematsu de los momentos más intimistas de *Final Fantasy*. "*Project Happiness* no sólo pretende ser una experiencia divertida, sino un modo de abrir la perspectiva del mundo de los que lo jueguen", según Wada, en modo jipi total.

Expectación: 5

PARA FANS DE: Harvest Moon, Recettear, Animal Crossing





DESTINY

Formato: Xbox 360 **Compañía:** Activision **Desarrollador:** Bungie **Para:** 2013

27 **Sabemos muy poquito de *Destiny*.** Que será un shooter MMO -aunque no al uso-, que según Bungie "cambiará las reglas del juego" y que Activision está manejando muy bien los tiempos del hype para un juego al que le queda un año para ver la luz, concebido como serie desde el principio. Como serie de cuatro títulos que se extienda a lo largo de varias generaciones de plataformas, si hemos de creer la información que se ha filtrado. ¿De verdad se puede pensar tan a largo plazo en un sector tan mutable?

Expectación: 9

PARA FANS DE: Halo, Call Of Duty, Marathon



PAPO & YO

Formato: PlayStation 3 **Compañía:** Sony C.E. **Desarrollador:** Minority **Para:** 2012

28 **A priori, *Papo & Yo* no parece más que simple juego de puzzles, con esa capita estrafalaria que todo indi necesita.** Pero las ideas que lo sustentan merecen toda nuestra atención. Creado por Vincent Caballero (ex *Army of Two*), todo el juego está basado en la biografía del diseñador: el monstruo que hace las veces de malo principal y ayudante involuntario en ocasiones sería su padre; un robot guardián ocupa el lugar de su madre; mientras el propio Caballero se autorrepresenta como el niño que siempre quiso ser. Tan ególatra como freudiano, de acuerdo, pero no podemos dejar pasar algo así.

Expectación: 7

PARA FANS DE: Limbo, Fez, Braid



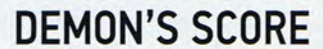
LOCOCYCLE

Formato: Xbox 360 **Compañía:** Microsoft **Desarrollador:** Twisted Pixel **Para:** 2013

29 **Una motocicleta inteligente, un desarrollador conocido por títulos inclasificables, una fecha de salida...** Demonios, ni siquiera sabemos si lo próximo en XBLA de los creadores de *The Gunstringer* y *Miss 'Splosion Man* va a ser un juego de carreras. Porque I.R.I.S., la moto en cuestión, es entre otras cosas "experta en cuarenta artes marciales distintas". Y la inventaron para ser Robocop.

Expectación: 7

PARA FANS DE Trials Evolution, The Gunstringer, 'Splosion Man



DEMON'S SCORE

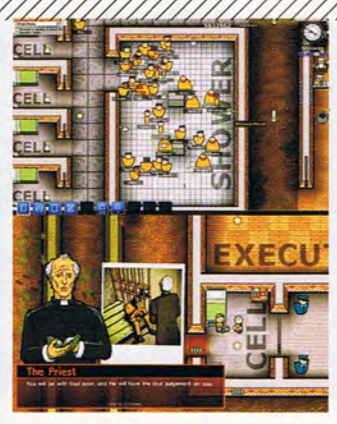
Formato: iOS, Android **Compañía:** Square Enix **Desarrollador:** INiS **Para:** 2012

33 Este juego para móviles y tabletas de Square Enix es nuestro desconocido predilecto del año. Un shooter sobre raíles que es, a su vez, un juego de acción musical. Hecho por la gente de *Osu! Tatakae! OUENDAAAAAN!* (*Elite Beat Agents* en su versión occidental mierder). O sea, Juego del Año antes de salir. Objetivamente.

Expectación: 11

PARA FANS DE: House Of The Dead, Elite Beat Agents, Gitaroo Man





PRISON ARCHITECT

Formato: PC **Compañía:** Introversion **Desarrollador:** Introversion **Para:** 2013

30 **Si el genero de los simuladores de gestión necesitaba algo, era un regreso a las propuestas de los 90: entornos inesperados y rollo caricaturesco.** Introversion ha añadido a la fórmula *Theme/Sim* un giro bastante oscuro al tener que construir y manejar una prisión. Con todo lo esperable: palizas, motines y... Bueno, esperemos que no todo: no estamos preparados para "arreglar" lo que pase en las duchas.

Expectación: 7

PARA FANS DE: The Sims, Game Dev Story, Theme Hospital



FORTNITE

Formato: Xbox 360 **Compañía:** Microsoft **Desarrollador:** Epic Games **Para:** 2013

34 **Ahora que Epic ha confirmado que es una exclusiva para PC, también sabemos cuál es la famosa influencia de *Minecraft* en esta cafrada en tres fases.** Uno, explora el mundo y busca ítems. Dos, usa esos ítems para construir algo, algo bonito, digamos un fuerte. Tres: se acabó *Minecraft*. Ahora te van a atacar cosas feas. ¿Qué tal te ha quedado el fuerte?

Expectación: 8

PARA FANS DE: Minecraft, Terraria, Fortress Craft

RAIN

Formato: PlayStation 3 **Compañía:** Sony C.E. **Desarrollador:** Japan Studio **Para:** 2013

31 **Para la próxima franquicia rollito *Limbo* de Sony, el estudio japonés ha escogido una temática de buen gusto:** niños muertos. Fantasmas cuya silueta sólo se percibe bajo la lluvia. Con menos de eso, Bauhaus te hacía un tema, así que tenemos miedo de que el juego superpoble PSN de chorreras y dorso-mano-frente.

Expectación: 7

PARA FANS DE: Resident Evil, Silent Hill, Dead Space



GUACAMELEE!

Formato: PS Vita **Compañía:** Sony C.E. **Desarrollador:** DrinkBox Studios **Para:** 2013

35 Este exclusivo de plataformas Sony, aparte del mejor nombre de todos los tiempos, es un plataformas que nos recuerda tanto al *Shift* de iOS como al semi de culto *Echochrome* como a *LocoRoco* (¡parapaaaa!). Porque aquí la cosa va de mover el mundo más que el personaje para poder avanzar.

Expectación: 6

PARA FANS DE: Shift, Shadow Complex, 'Splosion Man



OVERSTRIKE

Formato: PlayStation 3, Xbox 360 **Compañía:** EA **Desarrollador:** Insomniac Games **Para:** Por confirmar

32 **Llegó al E3 2011, dijo hola y se fue de cañas.** Y hasta ahora. Pero claro, cómo no nos va a interesar si es la primera vez que Insomniac hace algo por alguien que no sea sólo Sony. Es la gente de *Resistance*, es un pegatiros, y el mundo necesita con urgencia más juegos del género que no tengan soldados de ahora y guerras acerca de la que podrías leer mañana en el periódico.

Expectación: 6

PARA FANS DE: Call Of Duty, Gears Of War, Resistance



FIREFALL

Formato: PC **Compañía:** Webzen **Desarrollador:** Red 5 Studios **Para:** 2012

36 **Red 5 Studios está intentando hacerse un hueco en el mundo de los shooters MMO con *Firefall* antes de que la cosa se ponga imposible (pista: el año que viene).** Su carta, aparte de anunciarse muy insistentemente en los tebeos de Marvel, es mezclar rolazo con cooperativo con shooter directo con... Vamos, que es un MMORPGFPS y no intentéis decirlo tres veces delante del espejo.

Expectación: 5

PARA FANS DE: Tribes, World Of Warcraft, Borderlands

TOKYO JUNGLE

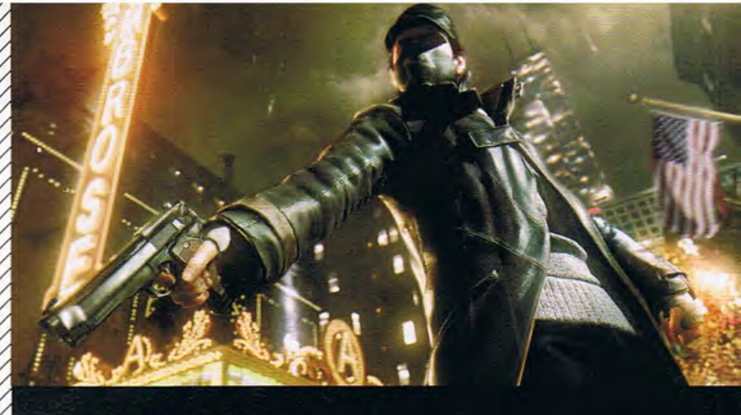
Formato: PlayStation 3 **Compañía:** Sony C.E. **Desarrollador:** PlayStation C.A.M.P **Para:** 2012

37 Algunos juegos desafían la lógica y la razón. No estamos muy seguros de quién tuvo la idea de un apocalipsis donde sólo los animales sobrevivieran, pero gracias, tío. Y gracias, *Tokyo Jungle* por existir. El juego, que ya salió en Japón, tiene confirmada su salida en EE.UU. para el 25 de septiembre. Tienes que elegir una especie animal y asegurarte de que de que sobreviva en las ruinas de la ciudad humana. ¿Es un locurón? También, sólo un tarado puede concebir un juego así, pero oye: ¿para qué están los videojuegos? ¿Para llamar a voces a tu hijo en un centro comercial? ¿Es lo que quieres?

Expectación: 8

PARA FANS DE: Space Station Silicon Valley, Dog's Life, Paradroid





WATCH DOGS

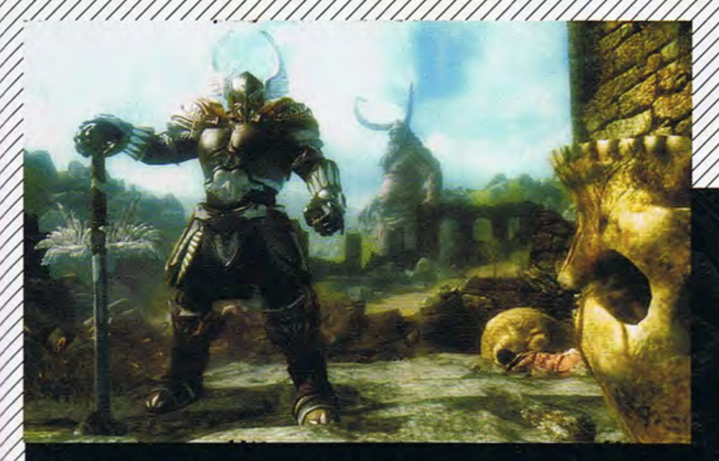
Formato: PC, PlayStation 3, Xbox 360 **Compañía:** Ubisoft **Desarrollador:** Ubisoft **Para:** 2013

38 ***Watch Dogs* lleva al límite todo lo que podemos esperar de los videojuegos comerciales del momento.** Aunque todavía queda para confirmar nada, el uso que hace de la tecnología nos tiene en vilo en su doble vertiente: tanto lo que se ve -que es tan de fábula que no creíamos que fuera para consolas de esta generación cuando lo presentaron: lo juro por mis niños-, como por lo que se presenta dentro del juego. La mecánica de trastear con el sistema operativo de una ciudad entera (ya sólo la idea absurda pero extrañamente aceptable de que Madrid, por ejemplo, tenga un Windows) puede al fin cargarse los últimos límites que le quedan a los juegos de mundo abierto: pasar de jugar *en* a jugar *con*. Que el entorno sea nuestro y vagar por las calles chafardeando semáforos, teléfonos móviles y cotilleando en las vidas humanas como si fuésemos Zuckerberg a pata, entrando en tu casa muy fuerte para cotillear tu vida de cuerpo presente.

Todavía más brutal nos parece la semilla del cooperativo que Ubisoft nos dejó entrever, en la que podemos hackear la narrativa de otro jugador. Algo que tontea con las faldas del MMO pero sin ninguno de sus agobios. Si lo hacen bien, con *Watch Dogs* pueden reinventar el género.

Expectación: 10

PARA FANS DE: Assassin's Creed, Grand Theft Auto, BioShock



ASCEND: NEW GODS

Formato: Xbox 360 **Compañía:** Microsoft **Desarrollador:** Signal Studios **Para:** 2013

39 **Xbox Live Arcade se ha convertido en el depositario de las mejores ideas en Xbox.** Con *Ascend: New Gods*, también va camino de convertirse en profeta del futuro tecnológico de Microsoft. O eso quieren ellos: el juego está asociado directamente a la tableta Surface, en una muestra de lo que nos espera si SmartGlass finalmente triunfa y se sube a un tejado para hacer pipí encima de Wii U. De momento, la combinación de juego en consola por un lado y en tableta por otro basta para llamar nuestra atención. De contenido y ejecución ya veremos qué tal va este RPG de acción.

Expectación: 8

PARA FANS DE: Infinity Blade, God Of War, Diablo



THE LAST GUARDIAN

Formato: PlayStation 3 **Compañía:** Sony C.E. **Desarrollador:** ¿Team ICO? **Para:** ¿Saldrá?

40 Desde que lo anunciaron sospechábamos un destino terrible para al menos uno de los protagonistas de *The Last Guardian*: estamos convencidos de que el grifochucho no sobreviviría a la experiencia, que lloraríamos amargas lágrimas tras haberle cogido cariño, etcétera. Lo que no esperábamos es que el juego fuera a tener tal simbiosis con esta especulación, y que el team ICO se hiciese pedazos, con Ueda abandonando Sony y el destino del juego pendiente de... de no sabemos muy bien qué, pero es que ya le hemos cogido cariño. Hace casi un lustro que le hemos cogido cariño. No puede morir antes de que lo juguemos.

Expectación: 10

PARA FANS DE: Shift, Shadow Complex, 'Splosion Man

TRANSFORMERS
LA CAÍDA DE CYBERTRON



LA LLEGADA DEL NUEVO JUEGO DE TRANSFORMERS NOS HA PUESTO LOS DIENTES LARGOS A QUIENES CONSIDERAMOS ESTOS ROBOTS ICONOS INDISCUTIBLES DE LOS OCHENTA ¿ESTAMOS ANTE EL JUEGO DE TRANSFORMERS DEFINITIVO?



Pocos iconos de tres décadas han sobrevivido al paso del tiempo con su esencia más intacta que Transformers. Si se hicieran ahora unos *Goonies*, posiblemente tendrían problemas muy serios y muy tenebrosos. Madonna canta aburridas canciones petardas discotequeras y un *remake* de *Rocky IV* sería motivo de turbulento conflicto diplomático. Los Transformers nacieron, sin embargo, como robots que se convertían en vehículos, armas y dinosarios, y siguen haciendo eso exactamente. Más modernos, más sofisticados, pero un Transformer será siempre un "robot disfrazado", como bramaba la publicidad: robots que se transforman en cosas. Siempre con eso en mente, sin embargo, han ido experimentando abundantes mutaciones con el paso del tiempo, han atravesado diversas generaciones y algún que otro traspié que nunca ha terminado de fastidiar la encantadora y fascinante premisa inicial de "Más de lo que tus ojos ven". El aterrizaje de los norteamericanos High Moon Studios a la franquicia en 2010 con el juego *La Guerra por Cybertron* dio nuevas alas a la serie, apoyada en el éxito de las películas de Michael Bay. Acompañadnos en esta celebración de los mechas convertibles. Porque vosotros... ¿erais más de Shockwave o de Ironhide?

LA GUERRA POR CYBERTRON (2010)

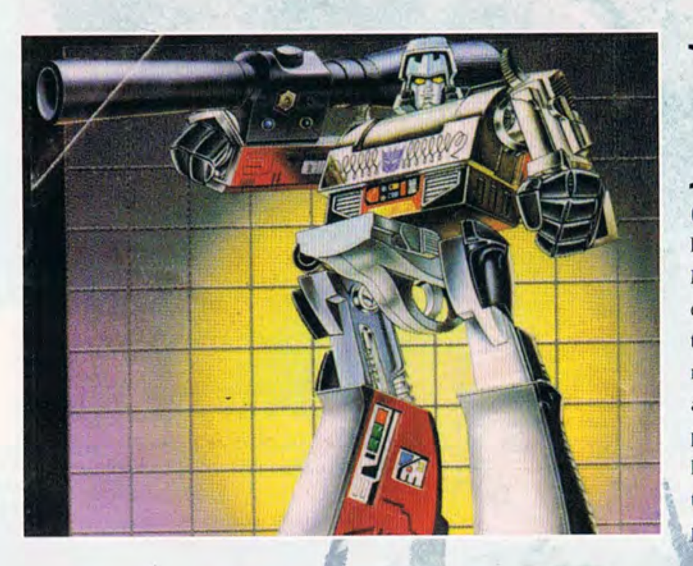


Antes de que llegaran los nuevos juegos de Transformers ambientados en el planeta natal de los robots, Cybertron, había cierta sensación de que los videojuegos basados en la saga eran poco menos que subproductos. Los no demasiado brillantes juegos basados en las películas de Michael Bay tampoco terminaban de despuntar. Hasta que High Moon dio con la clave: devolver a los Transformers a un planeta a su medida, su planeta natal. Pero Cybertron fue destruído, y de hecho, ese es el origen del periplo de los robots gigantes que acaba en la Tierra. Está bien, pensaron en High Moon, hagamos una precuela.

La Guerra por Cybertron cuenta el origen de la guerra civil que enfrenta a los irreconciliables Autobots y Decepticons, y deja al jugador que tome el control tanto de uno como de otro bando en una campaña dividida en dos. En cada una de esas mitades, el jugador puede dar vida a tres robots, y mejorarlos con un interesante sistema de clases. De forma bastante atrevida para lo que en principio parecía una sencilla entrada en la explotación de la franquicia, el juego da la posibilidad de jugar todos los niveles en cooperativo on-line, con la consola controlando a los dos compañeros cuando sea necesario. También suma un contundente multijugador al conjunto que supera todo lo visto hasta el momento en materia de robots con neumáticos en los tobillos partiéndose los remaches.

Demostró que, en materia de robots transformables, aún quedan cosas que contar.

EL LEGADO TRANSFORMERS



Esta saga de robots convertibles nació en 1984, y durante toda esa década no encontró apenas complicaciones en su evolución: una línea de juguetes (lo que hoy se conoce como Generation 1) creada por la compañía japonesa Takara (y popularizada en occidente por Hasbro) y que adaptaba previas líneas de robots-que-se-transformaban-en-cosas como Diaclone, Micro Change y Mecha. *Transformers* fue una de las primeras franquicias planteadas como transmedia desde el primer día: Jim Shooter y Dennis O'Neil crearon el arco argumental y los personajes de la nueva línea de juguetes para un comic que publicó Marvel, y éste se acompañó de una popularísima serie de televisión y una ambiciosa película en la que incluso llegaban a suceder cosas inconcebibles hoy, como la muerte de Optimus Prime (que resucitaría, claro, en la tercera temporada de la serie original). Del canon planteado en esta primera etapa (que duró originariamente hasta 1993) comenzaron a surgir nuevas versiones y crossovers imposibles, como la serie de TV *Generation 2*, las ya de culto *Beast Wars* y *Beast Machines* e incluso crossovers con *G.I. Joe*.

La primera renovación de la franquicia fue *Robots in Disguise*, una breve serie de televisión que volvía a las transformaciones en vehículos tras los animalescos *Beast Wars*. Le siguió la trilogía *Unicron*, que arrancó en 2001 con un estilo curiosamente retro y que comprende tres series de televisión (con sus correspondientes lanzamientos jugueteros y en formato comic, como siempre): *Armada*, *Energon* y *Cybertron*. En 2003, la franquicia se rindió a la nostalgia y lanzó *Universe*, que reformula los diseños clásicos de los ochenta. Tras las discutidas pero popularísimas películas de Michael Bay, la serie está lejos de desaparecer, gracias a series como *Animated*, ambientada en el año 2050, o todos los productos nacidos a partir de los estupendos juegos de High Moon Studios, como la serie de televisión *Prime* o los libros *Exodus* y *Exiles*.





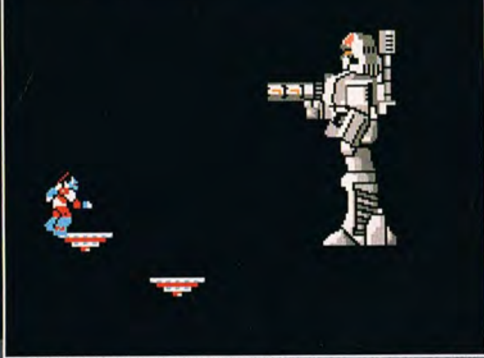






ROBOTS PIXELADOS

■ **YA EN LA PRIMERA** generación de Transformers se programaron unos cuantos videojuegos adaptando sus aventuras. A un horror inicial de 8 bits para Ocean le siguió en 1986 *Transformers: The Battle to Save the Earth*, ya de Activision, exclusivo de C64 (¡solo en disquette!) y con una inesperada adscripción genérica al RPG. Ya entonces abundaban las rarezas, como *Mystery of Convoy* (1986) para NES, o su continuación *The Headmasters* (1987) para la Famicom Disk System. También a esta primera época hace referencia otro juego inédito en occidente, *Transformers* (2003). *Beast Wars* conoció adaptaciones algo más populares: un juego de acción en tercera persona para PSone y otro de lucha de 1999 para PSone y N64 llamado *Transmetals*. La trilogía *Unicron* fue fielmente adaptada en *Transformers* (2004) para PS2 y por encima de todo, abundan los juegos inspirados en las renovadoras películas de Michael Bay: nada menos que 14 títulos distintos.





UNA PRECUELA TRANSFORMABLE

Transformers: La Caída De Cybertron

No nos cansamos de repetirlo: a la hora de adaptar una película, un cómic, un estribillo pegadizo o una colección de cromos a un medio ajeno al original, no hace falta complicarse demasiado la existencia. Al fan sensato, al que no se va a subir por las paredes porque la capa no sea así o aquel personaje no era asá en el *Super Annual* de 1978, no le va a importar que la adaptación no sea radicalmente fiel siempre que se haga desde el cariño. De hecho, el fan sensato preferirá renunciar a algo de la letra si el espíritu se traduce con amor y sin que chirríe.

Los dos juegos de High Moon Studios sobre *Transformers* (y también se puede aplicar a su memorable toma interactiva de la franquicia *Bourne*) respiran ese respeto, y por eso podemos considerarlos las adaptaciones de la franquicia juguetera más interesantes hasta la fecha, porque van a lo que requiere el fan: sin el aditivo de los humanos (que sí, siempre han estado ahí, pero seamos honestos: desde los ochenta, lo único que queremos ver son robots transformables dándose trompazos), mostrando a muchos de los Autobots y Decepticons más populares, y creando entornos que permitan sacar partido de las distintas características de los robots.

Porque esa es una de las grandes ventajas de esta entrega sobre la anterior: cada nivel está creado para aprovechar las peculiaridades del robot que se controla en cada momento. Se han eliminado los levísimos ingredientes roleros del primer *Cybertron*, aquí sustituidos por una mecánica en la Campaña algo más plana y convencional, pero con un diseño de niveles que obedece a su protagonista. Así, la fase en la que se pilota a Optimus Prime tiene minijuegos de francotirador para aprovechar su poder de solicitar bombardeos y niveles amplios cuando controla al godzilla Metroplex (o cuando el jugador controla al gargantuesco Decepticon combinado Bruticus). Pero hay otros diseñados potenciando plataformas y habilidad para robots como Jazz, y aquellos que están protagonizados por un Transformer que se convierte en coche/camión o avión/nave/helicóptero, tienen más zonas abiertas o largas pistas para pisar a fondo, según convenga. El resultado: no solo el desarrollo de la campaña es más variado, sino que parece haber sido meditado para adaptarse a las posibilidades de cada robot, potenciados además por la posibilidad de mejorar y ampliar el armamento (sumado, en fin, a la típica búsqueda de objetos y grabaciones que cuentan la historia

LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

DINOSAURIOS DE METAL: La posibilidad de controlar a Grimlock, el Autobot T-Rex, conseguirá que cualquier treintañero que haya palpado los juguetes en los 80 acabe haciendo pucheros.

DETALLES

GÉNERO: Shooter convertible
PLATAFORMAS: Xbox 360, PS3, PC
ORIGEN: Estados Unidos
COMPAÑÍA: Activision
DESARROLLADOR: High Moon.
PRECIO: 70,95 €, 50,95 € (PC)
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1-12

MEJOR QUE: TRANSFORMERS: LA GUERRA POR CYBERTRON

PEOR QUE: LEGO BATMAN





MULTIJUGADOR SIN COLABORACIÓN

El multijugador que caracterizó a la primera entrega (ese cooperativo opcional al que cualquier jugador se podía incorporar sobre la marcha) desaparece en *La Caída de Cybertron*. Pero lo importante sigue aquí: el tremebundo modo Escalation (al estilo de los Horda de *Gears of War*), así como los habituales modos competitivos para dejar los roboces ajenos hechos chatarra.

















Arriba: *La Caída...* no tiene un sistema de combate especialmente sofisticado. Nada de coberturas, nada de revolucionarios sistema de apuntado. Simplemente, lánzate sobre los enemigos y confía en tu capa de chapa y pintura. **Derecha:** Marea pensar, sabiendo la diferencia de tamaño entre Optimus Prime y un humano, qué altura tendrá el colosal Metroplex.

de Cybertron y te tendrán entretenido durante horas). De acuerdo, este nuevo planteamiento conlleva cierta rigidez en los niveles que *La Guerra por Cybertron* sufría en menor medida, pero también hace que cada fase esté más y mejor focalizada. Este enfoque en la mecánica alcanza todo su sentido en un extraordinario tramo final.

La mecánica de juego sigue siendo tan deliciosamente burda como en *La Guerra por Cybertron*: divertida, inmediata, sin métodos de cobertura, simplemente un barullo de metal, espacios lo suficientemente amplios y bien diseñados como para que den juego y... qué demonios, son robots gigantes, lo lógico es que vayan a pecho descubierto. El gran momento del juego, en ese sentido, es la aparición de Grimlock, el Dinobot que se transforma en T-Rex lanzallamas y que aquí da buena cuenta de un ejército de Insecticons: el entrañable Autobot tiene que encadenar combos cuerpo a cuerpo para llenar un medidor de furia y convertirse así en el devastador dinosaurio. Se trata de un nivel que, en el fondo, no aporta gran cosa: técnicamente es limitado, el sistema de combos no es para tirar cohetes y toda la diversión está en contemplar a Grimlock chamuscar escarabajos metálicos. Pero ese respeto por la franquicia y por lo que son sus puntos fuertes de los que hablábamos al principio convierten ese nivel en una auténtica gozada. Pero está siendo uno de los momentos más discutidos por la prensa especializada, y no es para menos: el veterano saurio escupefuego resume todo lo que *La Caída de Cybertron* tiene de bueno y de malo. Nosotros somos del Team Grimlock, claro.

Es asombroso que High Moon haya invertido tanto esfuerzo en crear para sus dos *Cybertron* un multijugador robusto y al que se puede volver una y otra vez. La relativa excentricidad que supuso el cooperativo en el modo campaña de *La Guerra por Cybertron* se ha eliminado aquí por la mayor atención que se presta a niveles diseñados para el juego individual, como hemos detallado. Pero eso no le quita fuerza a un multijugador similar al de la primera entrega en los demás aspectos. El modo Escalation, un pseudo-Horda de aguantar oleadas y oleadas de enemigos, se nos antoja un poco menos fino que en el anterior *Cybertron* (los enemigos son algo más torpes y tienen un comportamiento más repetitivo, nos parece notar), pero sigue siendo divertidísimo. Y la competición On-line,







LA FACTORÍA DE LOS TRANSFORMERS

Uno de los aspectos más aplaudidos de la primera entrega de la serie Cybertron, la posibilidad de crear un Transformer propio para el multijugador, está aquí potenciado hasta un extremo enfermizo, con cientos de piezas disponibles y opciones de coloreado y customización para distinguir a unos Transformers de otros a través de las, en principio, cuatro clases iniciales de robots.

COMO JUEGO DE TRANSFORMERS, «LA CAÍDA DE CYBERTRON» SUPONE CIERTO TECHO

FAQ

¿ESTO DÓNDE ENCAJA EN LA CONTINUIDAD?
¿En serio os preocupan esas cosas? El éxito de los juegos ha complacido a Hasbro, así que esto tiene su propia continuidad. La nueva serie Prime encaja aquí.

¿SE HAN REDISEÑADO LOS ROBOTS?
Sí, y no han quedado nada mal. Como siempre, triunfan en ese sentido los Decepticons.

¿QUÉ... QUÉ DEMONIOS ES ESA CANCIÓN DEL FINAL?
¡La canción de la peli de animación de 1986! ¡Esos cardados, que se vean!

aunque no proporciona ninguna sorpresa en cuanto a su mecánica, ya que aglutina los típicos *deathmatchs*, captura de banderas y demás variantes, siguen siendo compactos y con múltiples posibilidades de customización. Y volvemos al principio: no tiene por qué proporcionarte ningún placer andar combinando piezas de robots de colores para crear tu Decepticon, pero si eres de esos, tienes un auténtico devorador de horas ante ti. Siendo justos, el generador de personajes podría estar más pulido y tener más posibilidades, pero son, literalmente, cientos de piezas y cientos de colores. El choque definitivo de los universos *Transformers* y *Roblocks*, y si no sabes de qué estamos hablando quizás deberías estar leyendo la *preview* de *PES*.

Tu impresión acerca de *La Caída de Cybertron* variará según el conocimiento que tengas de la franquicia y tu estima hacia los personajes clásicos. Como juego de acción en tercera persona es sencillo, sólido y mejora muchos aspectos criticables del primer *Cybertron*. Como juego de Transformers, supone cierto techo: la aparición de personajes clásicos, los guiños al canon (el momento álgido de Starscream supondrá un auténtico delirio para los *connaisseurs* de la franquicia), y Grimlock, mil veces Grimlock. Algunos, francamente, no necesitamos mucho más.

JOHN TONES

VEREDICTO 8/10
EN MATERIA TRANSFORMERS NO ENCONTRARÁS NADA MEJOR





■ «Todos somos fans de la franquicia, así que es bastante cómodo trabajar con ella.»



■ «A Hasbro le han gustado tanto los diseños que han creado una línea de juguetes completa basada en ellos.»

"ES EL MEJOR JUEGO DE HIGH MOON Y EL MEJOR JUEGO DE TRANSFORMERS HASTA HOY"

Dave Cravens

Director Creativo Senior

¿Cómo ha sido la experiencia de trabajar en la franquicia de *Transformers*?

Ha sido fantástico. La gente de Hasbro son realmente estupendos para trabajar, y nos han dado muchísima libertad creativa para que pudiéramos hacer el juego que queríamos, y para contar la historia que necesitábamos contar. Es el mejor juego de High Moon Studios hasta la fecha, y en mi opinión es el mejor juego de *Transformers* de todos los tiempos.

¿Cómo habéis manejado una marca tan compleja y con diferentes versiones?

Para empezar, todos somos fans de la serie, así que es bastante cómodo trabajar con ella. Sí, hay muchísimos personajes y la franquicia es muy diversa, pero eso también es parte del desafío. Después del primer juego, los fans querían unas mecánicas más variadas, así que eso es lo que hemos hecho. Cada personaje te da ahora una experiencia de juego distinta y un poder específico. Cuando juegas con Jazz, tienes un gancho para balancearte por plataformas. Cuando eres Optimus Prime, puedes solicitar ataques aéreos de artillería o controllar a tu colega Metroplex, del tamaño de una ciudad, para que eche abajo un edificio. Cuando eres Bruticus, eres una combinación de cinco Decepticons en uno, con todo el poder acumulado.

¿Cuál es tu versión favorita de la franquicia, incluyendo series, comics, etc.?

¡Mi versión favorita es esta que acabamos de terminar! (*Risas*) Pero aparte de esta, hay muchas que me gustan. Cuando era niño era muy fan de la Generación 1, con su serie de televisión y sus comics, que leía entonces. También leo los comics actuales y he disfrutado mucho de las películas de Michael Bay. Ahora estoy siguiendo la serie de *Transformers: Prime*. Hay muchas cosas dignas de ser admiradas en esta franquicia.

High Moon ha diseñado un nuevo armameto y aspecto renovado para personajes clásicos como Optimus Prime. ¿Cómo ha funcionado este proceso?

Tenemos un equipo de diseño increíble, que se ha inspirado principalmente en la primera serie de televisión, la original de los ochenta, la ha hecho suya, y ha creado a partir de ahí. A Hasbro le han gustado tanto los diseños que han creado una línea de juguetes completa basada en ellos. Es imposible imaginar un cumplido mejor que ese.

¿Es excitante para ti manipular unos personajes tan icónicos y adorados por varias generaciones como estos?

Muchísimo. Cuando era un crío era un gran fan de la serie. Y hay mucha gente dentro de High Moon Studios a quienes les pasa lo mismo. Tener la oportunidad de trabajar con estos personajes, y hacerlo además con una parte tan importante de la historia de los Transformers... bueno, es un poco surrealista, en realidad. Es una franquicia con una tradición enorme, y es un gran honor formar parte de ella.

Con los DLC, los jugadores van a poder disfrutar de aspectos clásicos salidos directamente de la serie de animación de los ochenta. ¿Crees que va a ser un detalle apreciado por los abundantes fans treintañeros de la serie?

Recuerdo la primera vez que jugué a *La Caída de Cybertron* con el modelo de Optimus Prime de la Generación 1. Solo podía repetir «Esto es demasiado guay». Adoro nuestro Optimus, pero esto es otra cosa. Tenemos otro DLC con un contenido muy especial, pero me temo que no te lo puedo contar aún...

U nica
niversal
ngida
tópica?



Enfocada hacia la interacción social -sea la del salón o la del nuevo Miiverso online-, Nintendo Wii U apuesta por una consola más amable con todos los sectores de jugadores que su antecesora. Pero, ¿conseguirá el mismo éxito? **games™** investiga el movimiento más arriesgado de Nintendo.

Wii U: hasta el nombre provocó dudas cuando Nintendo presentó hace más de un año su apuesta para el futuro en una confusa presentación del E3 2011 que acabó dañando las ventas de su predecesora. Los tiempos han cambiado y los usuarios demandan un anuncio firme seguido del producto, en la estela de los mismos móviles que tanto daño están haciendo al modelo de juegos tradicionales. Entre la indefinición de ese E3 y los malos resultados de una Nintendo lastrada por la rebaja de precio de 3DS, parece que esta vez la compañía se ha metido en un viaje de resultados inciertos.

Hace tiempo que sabemos que Nintendo tiene un problema (uno de 430 millones de pérdidas en el último ejercicio), pero las dudas sobre Wii U van más allá de lo meramente financiero. Las cabezas que se quedaron clavadas en la Wii cuando salió a la venta en 2006 son las mismas que apenas han levantado una ceja de sus *Angry Birds* ante el nuevo anuncio. Aunque *Wii Sports* sirvió para que la gente levantase el culo del sofá y el jugador medio tuviera sentimientos encontrados al ver a su madre jugando a algo, también es cierto que se fue al cajón de los trastos hace ya un tiempo. Nintendo consiguió que la gente jugase, pero no convirtió a nuestros familiares en jugadores a largo plazo.

Para muchos, Wii fue la primera consola. Para otros tantos, la primera desde la infancia, un evocador de recuerdos lejanos de Ataris, NES y hasta de clónicos Tele-Pong. Para los lectores, seguramente una máquina a la que mirar un poco mal por el exceso de *no-juegos* y casualadas (pero quién es el guapo que niega las virtudes de un *Mario Galaxy* o un *Smash Bros.*, ¿eh?) en su catálogo. Wii abrió una ventana a nuestro medio a millones de desconocidos, vendiendo cerca de 100 millones de máquinas en estos seis años, algo al alcance de muy pocas consolas. Y, sin embargo, el ratio de adquisición de juegos es de los menores desde que se tienen registros. El no-jugador celebró sus fiestas de coctelera y Wii Sports hasta que se pasó el furor, los titulitos fueron incapaces de seducir a largo plazo hasta que un día los dueños ya no le cambiaron las pilas al Wii Remote. Fin del asunto, y al mismo cajón que los micros del *Singstar* o las plastiguitarras.

Por eso tal vez resulte menos extraño de lo que podría parecer en principio que, en el E3 de hace un par de meses, Nintendo no mostrara un solo juego capaz de ocupar el mismo nicho de inmediatez -lo ves y sabes cómo se juega- que *Wii Sports*. *Nintendo Land*, por ejemplo, y pese a los vergonzosos aplausos de la conferencia, es algo que hay que jugar para entender completamente. Sí, hay apuestas casi seguras, como *New Super Mario Bros. U*, perteneciente a la misma subfranquicia que ha conseguido que Mario sea accesible al público externo, pero no vimos ese algo que convirtió a Wii en flor multimillonaria de un par de años. En su lugar, vimos demasiada diversidad malgastada (¿*Arkham City, Mass Effect 3*? Ehm, Nintendo: ya los hemos jugado. Y peor, cuando salgan las ediciones *U*, los originales estarán casi regalados).

Porque el problema de Nintendo está claro: tiene que revitalizar el interés entre tres grupos antitéticos entre sí. Los no-jugadores que se apuntaron a la moda mientras fue moda; los que se acercaron a Wii y fueron seducidos por los títulos más tradicionales del catálogo -aunque posiblemente haya mucho nintendero en este grupo: con cariño-; y los más difíciles de contentar de todos: los jugadores tradicionales, propietarios de alguna de las consolas rivales o interesados en las veleidades independientes del PC que no van a volver a comprar una consola sólo porque su novia quiera jugar a *Just Dance 85* y hacer yoga sobre una tabla de plástico.

Se supone que Wii U es la respuesta de Nintendo a la realidad del HD, capaz por fin de compararse a la potencia de una Xbox 360 o una PS3 y que además viene armada con un nuevo tipo de mando. Cuya principal característica es que incluye una pantalla que abre un nuevo mundo de posibilidades -aunque basta echar un vistazo a los vídeos de *ZombiU* para ver que sólo un estudio las ha entendido, de momento-. La mayor parte de los títulos mostrados caen en la solución por defecto -un mapa y/o una ventana de selección de armas: el mismo pecado en el que ya cayeron demasiados con su madre conceptual, Nintendo DS- que sí, tiene sus ventajas, como todo lo que sea ahorrarse menús que rompan el flujo del juego, pero que a lo mejor no es compensación

DISC
EJECT
POWER
SYNC
Wii U



LOS DATOS

Precio estimado: 350 euros
Fecha estimada: Diciembre

Ficha técnica
Tamaño: Unos 4,5 cm. de ancho, por 27 cm. de alto y y 17,2 cm. de largo.
Peso: Algo más de 1.5 kg.
Salidas de Vídeo: Soporte para1080p, 1080i, 720p, 480p y 480i. Las salidas soportan HDMI, Wii D-Terminal, Wii Vídeo por Componentes, Wii SCART, Wii S-Video Stereo AV and Wii AV.
Salidas de Audio: El conector HDMI soporta seis canales PCM. El conector AV, salida de audio analógico.
CPU: Procesador multinúcleo basado en la arquitectura IBM Power.
GPU: Tarjeta HD basada en AMD Radeon.
Almacenamiento: Memoria flash interna. También admite tarjetas SD y unidades externas USB.
Discos: DVD-ROM.
Conexiones: Wi-Fi multiestándar (IEEE 802.11b/g/n). También cuenta con cuatro puertos USB 2.0 compatibles con los Adaptadores LAN de Wii para cable de red.
Wii U GamePad: Pantalla táctil LCD de 6,2 pulgadas y ratio 16:9; doble stick analógico presionable, cruceta y botonera tradicional con hombros, gatillos, SELECT y START; botones específicos para encendido, menú y televisión. Sensores de movimiento (acelerómetro, giróscopos y sensor geomagnético), cámara delantera, micrófono, altavoces estéreo, motores de vibración, barra de sensores, stylus y conector de Comunicación de Área Cercana (NFC). Peso estimado (todavía no se ha visto la versión inalámbrica con batería): 500 gramos.
Otros controladores: Admite un máximo de dos GamePads, y cualquier combinación de hasta cuatro mandos más a elegir entre Wii/Wii MotionPlus con sus accesorios, los Wii U Pro Controllers (parecidos a los de PS3 o Xbox) y el Classic Controller. También es retrocompatible con la Balance Board de Wii.
Títulos estimados para el catálogo de lanzamiento:
Nintendo Land, Game & Wario, Pikmin 3, Project P-100, Wii Fit U, Mass Effect 3, Tank! Tank! Tank!, Ninja Gaiden 3: Razor's Edge, Darksiders II, Rayman Legends, Batman: Arkham City Armored Edition.



Shigeru Miyamoto quiere romper para siempre la dependencia de la televisión.

suficiente al hecho de tener que sujetar entre las manos semejante mamotreto (preguntadle a Microsoft qué le paso con los mandos originales de su primera Xbox, diseñados para machos con las zarpas de un CM Punk).

Y, peor, no están solos en esa propuesta: la misma Microsoft ha estado muy hábil al presentar la tecnología SmartGlass, que aspira a hacer compatible un smartphone o una tableta con Xbox 360. Al añadir la segunda pantalla táctil con algo que ya tiene parte de la población (un dispositivo iOS, Android o Windows Phone, tanto da), este soporte multiplataforma anula de facto parte del posible marketing de Nintendo (si es que Microsoft decide empezar a promocionar SmartGlass algún día, claro). Volvemos a lo del principio: fue un error enseñar la idea con un año de antelación, porque ése es el tiempo que han tenido sus rivales para idear contramedidas.

Eso sí, el GamePad es parte integral de la experiencia, viene por defecto con la consola. Un comprador de Wii lo entenderá, mientras que un no-jugador de Kinect se preguntará qué leches es eso de SmartGlass, si es que algún día oye hablar de él, casi como le ha pasado a Sony cuando intenta explicarle al público las interconexiones entre sus portátiles y sus PS3. Los jugadores ocasionales ya están alfabetizados en lo táctil y son conscientes de la existencia del iPad y de la DS, así que Nintendo ya tiene trabajado ese punto.

Sin embargo, sería una visión muy simplista pensar que lo que ha hecho Nintendo es convertir la tele en la pantalla de arriba de una DS de sobremesa hasta las mamellas de esteroides. La idea de Shigeru Miyamoto para el GamePad es un poco distinta, más allá de la mera herramienta interactiva para jugar en la tele, como él mismo explicó durante el E3.

Lo que Miyamoto vino a decir es que el GamePad es el epicentro de Wii U, que quiere que sea lo primero que vea la gente cuando entra en el salón, algo fácil de entender, ver y tocar. En vez de ser una herramienta secundaria de la televisión -como lo ha sido todo mando hasta la fecha-, su idea es romper por completo la dependencia hacia la pantalla grande que tienen los videojuegos de sobremesa, mediante una máquina que sea complementaria de la misma, no un mero traductor de nuestras instrucciones jugables.

Además de romper ese fortísimo lazo entre pantalla y consola, Wii U también aspira a revolucionar el juego social. Wii ya consiguió que los juegos fueran menos exclusivos al juntar a un puñado de gente para hacer el mono en el salón: aunque el juego estuviese en la tele en apariencia, lo que pasaba en el entorno real era lo interesante. Si lo pensamos, es un pedazo de logro.

Y ahora tenemos un sistema capaz de combinar el salón con una cierta portabilidad "*Tank! Tank! Tank!* puede jugarse tanto en el GamePad sin más, como en la tele, solo o con otros tres amigos", ejemplifica el manager de marca de Namco Bandai, Wyman Jung. Los amigos pueden estar en el salón o a través de Internet. Y como foco de todo esta experiencia se encuentra el Miiverso, una proto red social incluida de serie, pensada para interactuar con cada nuevo juego de la consola.

Todo un cambio respecto a la nefasta aproximación de Nintendo al juego On-line. De partida, la Wii demostró un desinterés abismal por el juego On-line, que tardaría dos años en intentar remediar, y las barreras de control parental que Nintendo manejaba por defecto -los temidos Códigos de Amigo- eran más bien un obstáculo para todo tipo de jugadores. Sin embargo, la idea del Miiverso es permitir una libertad más allá de lo estrictamente jugable: videochat -esa cámara frontal del GamePad...-, quedadas, una versión aumentada del viejo Pictochat, etcétera (hasta algo que podríamos llamar eMiiticonos). El menú principal de Wii U está plagado de iconos de juegos donde los Miis se congregan soltando mensajitos sin parar: uno de ellos eres tú; otros, tús amigos y familiares; un tercer grupo, los jugadores que vas encontrando durante la vida de la consola. Y los juegos que les sirven de punto de reunión son los que están jugando. Es casi una invitación a la fiesta, a que juegues con ellos.

Bien está que Nintendo se abra a lo On-line, pero aún así parece que no terminan de entender el asunto. Al pasar del cero al infinito, han metido por medio un proceso de aprobación de mensajes intermedio en dicho menú, para evitar los riesgos que conlleva (hola, mensajitos inadecuados en consolas familiares), con un filtrado que nos aterra. El jefe final nintendero Satoru Iwata, contaba en una entrevista con *LA Times* que los mensajes pasarían un filtro informático y luego si eso y posteriormente por las manos de un grupo de

¿Marcan la diferencia?

La primera hornada de multis de Wii U muestran una alarmante falta de imaginación

Batman Arkham City Armored Edition

El cinturón de utilidades de Batman ahora lleva colgado un BatGamePad. Que sirve, cómo no, de batmapa y bat-tutorial. Y, oh sí, de lanzador de batarangs y batescáner de pruebas, porque siempre hemos soñado con que esos momentos del juego de Rocksteady nos exijan mover físicamente los brazos: Riddler se va a mear de la risa cuando intentemos coger interrogantes con nuestro batpulso. ¡Santos baterrores de diseño, WB Montreal!

Mass Effect 3

Es curioso, pero *Mass Effect 3*, con toda su carga previa, es el multi que más expectación ha creado. Y eso que sabemos poco, aparte de lo bien que luce. El mismísimo John Riccitiello alabó su criaturita como "el mejor título que se ha anunciado para la plataforma". Y, siendo rolazo/acción, aquí no nos va a molestar que usen el GamePad para quitarse de encima todos los menús e interrupciones. Y esperemos que para dar las órdenes a tu escuadrón.



Assassin's Creed III

Es raro que *ACIII* ofrezca tan poco, viniendo de una Ubisoft pletórica con la consola. El GamePad permite a) un mapa b) elegir arma. Alex Hutchinson, director creativo de Ubisoft Montreal, intentaba justificarlo sin ponerse colorado: "Es algo que te permite planear tus acciones y ver si hay enemigos cerca". Que sí, Alex.

Just Dance 4

Reggie Fils-Aime hizo las veces de titiritero usando el GamePad durante la demo de la conferencia del E3 para dictar la coreo de los cuatro bailarines que manejaban los Wii Remotes. Hasta les hizo bailar a la pata coja. "Es como un día en la oficina" bromeó conteniendo la carcajada satánica, pero la idea es buenísima. Lo malo es que a nuestro director también le gusta. Glups.



Darksiders II

¿Cuál es el uso del GamePad en este Zelda del Apocalipsis? Equipamiento y mapa, por supuesto. "Sin el GamePad te tiras demasiado tiempo navegando entre menús", según David Adams, de Vigil Games. "Rompe demasiado el ritmo y se carga parte de la experiencia". Con suerte, para cuando salga Darksiders III ya habrá un Zelda en Wii U que les explique cómo explotar sus posibilidades.

Aliens: Colonial Marines

Un videojuego secuela de una película secuela, Colonial Marines convierte al GamePad en el Detector de Movimiento que capta "microcambios en la densidad del aire". El resultado es más orgánico que en consola tradicional, donde hay que intercambiar arma y detector, manejados con el mismo stick. Aquí, "oyes un ruido y mueves el GamePad para saber de dónde viene", explica Randy Pitchford, de Gearbox.

Diez razones para dudar de U

Los puntos que Nintendo tiene que resolver si quiere un hueco fijo en nuestro mueble de consolas

Proceso de aprobación

Imagina tuitear y que el tuit tarde 30 minutos en aparecer. Según Iwata, eso es lo que les espera a los usuarios del Miiverso. Reggie Fils-Aime matizó que eso sólo pasaría con los casos más extremos, y que el filtrado informatizado automoderará los mensajes ofensivos por defecto. Que tampoco nos mola mucho: mirad el Facebook actual.

Vale ya con los mapitas

Nos gusta ver que hay mucho multiplataforma que viene a Wii U, pero no cómo le sacan partido. Muchos se han puesto en modo default a la hora de decir "uy, el GamePad para el mapa y dos chorraditas y ya". ¿Y así esperan que compremos juegos que ya existían? Ya que estamos, ¿qué pasa con los editores externos y el Miiverso? ¿Cuánto hay?

Cero shooters

Si Wii U quiere al jarcoreta medio en su consola, necesita un pegatiros que demuestre el potencial del GamePad para el género; un "chóter definitivo", en palabras necias. *ZombiU* lo peta, pero es otra cosa.Lo que queremos es, no ya un *CoD*, sino un señor *Metroid Prime*. Aunque, como Retro Studios todavía no ha anunciado su próximo título, podemos rezar a Santa Samus Aran.

¿No hay juego vendeconsolas?

Wii tuvo *Wii Sports*; Game Boy tuvo *Tetris*; Nintendo 64 tuvo *Super Mario 64*. A Nintendo le va bien cuando consigue un título tan capaz de exprimir las posibilidades de la consola que se convierte en sinónimo de la misma. ¿Wii U qué tiene? Sus hombres esperan que sea *Nintendo Land* pero nosotros no lo vemos nada claro.

Dependen mucho del Wii Remote

Tantos juegos, de los que se enseñaron en el E3, se basaban en el mando de la vieja Wii que nos preocupa un poco. *New Super Mario Bros. U* se lucía con cuatro Remotes y un GamePad, mientras que el propio Miyamoto parecía confirmar que a *Pikmin 3* hay que jugar con un Remote con MotionPlus. ¿Cuánto hacía que no cambiábamos las pilas?



Bloqueo Regional

3DS ya puso de morros a unos cuantos cuando se convirtió en la primera consola Nintendo en aplicar el temido bloqueo por regiones en sus juegos. Wii U no ha anunciado nada al respecto, pero revisad el artículo: ¿Miiverso? ¿Moderadores? Las narices van a dejar que en los juegos aparezca gente de regiones externas. Es decir: adiós a *Super Robot Wars*. Es grave.

Pocas IPs nuevas

Nintendo vive de exprimir unos cuantos personajes en todo género y condición. Ahora que ya sabemos lo que hace el hardware, nos gustaría ver más juegos únicos. Más *ZombiU*, más *P-100*. Pero no de Ubisoft o de Platinum Games, sino algo de Nintendo. ¿Ya no se acuerdan de que sacaron un porrón de novedades cuando lanzaron su 16-bit, por ejemplo? ¿O ya no se atreven?

La eShop

Nintendo nunca supo cómo mover WiiWare o la Consola Virtual. Con los datos en la mano, son muchos los millones que nunca supieron que existían, o no les hicieron caso. En tiempos en los que hasta Windows 8 renuncia a la venta física de software, para Nintendo puede ser un caso de vida o muerte conseguir una store en condiciones. Para Nintendo y para todas.

¿1080p? Algunos

Las noticias de que varios de los títulos de lanzamiento sólo correrán en 720p levantan las dudas sobre el hardware, teóricamente capaz de soportar 1080p de forma nativa. ¿Cuál es el problema? ¿Es que la máquina no es más potente que una 360 o es que los estudios son incapaces de optimizar sus juegos con los plazos de desarrollo que exige un lanzamiento?

El sello de calidad

Todas las consolas tienen puntos negros en su catálogo, pero lo de la Wii se llevó la palma, con ciertos editores soltando paletadas de cuatro mecánicas mal cosidas con gráficos de espanto. Esa morralla tiene parte de culpa de que la gente dejara de comprar juegos de Wii, así que Nintendo haría bien en resucitar el Seal of Quality. Que no era infalible, pero eh.

moderadores para que les den el visto bueno. ¿Con cuánto retardo? Según Iwata, MEDIA HORA. Y eso suponiendo que haya suficientes moderadores, que estén bien formados y que tengan una motivación total para pasar jornadas enteras filtrando los mensajes de una comunidad tan potencialmente enorme.

Al saber que estamos monitorizados y que tenemos que adherirnos a unas estrictas normas de comportamiento, so pena de expulsión, es posible que la comunidad se autorregule, pero también que se frustre por tener que pensarse dos veces cada mensaje, algo que va en contra de la inmediatez asociada a las experiencias de las redes sociales (los tuiteros de esta revista no duraríamos dos mensajes en el Miiverso, por ejemplo).

Dicho esto, hasta Wii U no era posible en las sobremesa de Nintendo compartir puntuaciones o discutir sobre juegos con otros, y el mero hecho de que vaya a ser posible es bienvenido. Desde luego, las funciones sociales de la máquina -tanto en el salón como en las redes- son más importantes para Nintendo que su potencia gráfica y serán decisivas para que la consola cumpla los objetivos propuestos.

Lo que más nos intriga de la propuesta es la intención de Nintendo de que el Miiverso reaccione de forma diferente dependiendo del juego que le ocupe. Aunque en apariencia parece poco más que un foro integrado, el productor de Nintendo Takeshi Tezuka zanja que "eso es justo lo que no es". Que no existe como foro per se al que visitar expresamente, aclara Tezuka. ¿Algo como el Focoforo Secreto, entonces?

"Digamos que estás fallando en el mismo punto de un juego una y otra vez. El juego te preguntará cómo te sientes," dice Tezuka. "Y si sigues fallando la pantalla se oscurecerá, para después llenarse con los mensajes de los que han tenido la misma experiencia [y contestado a la pregunta]".

Estos mensajes aparecerán en el propio juego, no en el menú. Y esta conectividad tiene otros usos: "Tengo dos hijas, y a veces me piden ayuda cuando están atascadas en algunas pantallas. En *New Super Mario Bros. U* hemos implementado la posibilidad de que cualquiera pueda unirse en cualquier momento si se le necesita".

Lo que Nintendo ha hecho en *New Super Mario Bros. U* es cimentar la inspiración para el resto de



"Servirá para crear lazos más profundos y significativos entre las personas" - Satoru Iwata

desarrolladores, entonces. Los amigos, familiares y otros jugadores pueden conectarse en cualquier momento del juego (aunque a algunos nos parezca invasivo) y, como dice Reggie Fils-Aim, presidente de Nintendo America, "pueden hablarte sobre la experiencia general, sobre niveles específicos, áreas ocultas, zonas difíciles y casi seguro que alguno de tus colegas se dedica a presumir de sus puntuaciones". Esta interacción en tiempo real funcionará mientras jugamos, añade Fils-Aime, dejando muy claro que todo esto conduce a un nuevo tipo de experiencia jugable.

Esas últimas palabras las recalca cuidadosamente: Nuevo. Tipo. De. Experiencia. Jugable. Aunque muchas de las características no añaden nada que Facebook o Twitter no lleven haciendo años, Nintendo sabe perfectamente que tiene una base previa de jugadores de Wii que disfrutaban juntándose para echar unas risas a la vez que jugaban. Lo que pretenden es, sencillamente, aumentar el alcance de esa primera experiencia Wii más allá de la proximidad física.

Los juegos, por tanto, serían el anzuelo para enganchar a los jugadores a esa nueva vida social que les desean más o menos de la misma manera que Facebook enganchó a la gente en una comunidad de la que ahora cuesta separarse, aunque algunos llevemos años amenazando con cerrar la cuenta. Iwata explicaba cómo *Nintendo Land* resolvía la barrera social que tienen los juegos (uno juega, los otros miran) diciendo que Wii U "servirá para crear lazos más profundos y significativos entre las personas a través de los juegos" y Fils-Aime remataba la estrategia apuntando a que el Miiverso funcionará en navegadores, extendiendo su alcance más allá de las consolas Nintendo en un futuro próximo: smartphones, tabletas, PCs, Macs... Esto rompe un tabú tradicional en la compañía -todo lo de Nintendo en máquinas de Nintendo. Punto- y les supone reconocer por primera vez que hay otras cosas que funcionan con electricidad ahí fuera. No sólo eso, por primera vez ponen al usuario y no a la máquina en el centro de su estrategia, dándole la posibilidad de disfrutar su contenido en cualquier otro aspecto de su vida tecnológica.

Aunque el GamePad también conlleva algún problema adicional. Peter Molyneux señalaba que puede resultar difícil saber a qué pantalla hay que mirar, algo que podemos atestiguar tras haber probado *Scribblenauts Unlimited*, donde mucho HD pero no había nadie que pudiese levantar la vista del GamePad. Aunque también es verdad que, en ese juego, es en la pantalluca donde sucede casi toda la acción.

Yusuf Mehdi, director de marketing de la división de juegos de Microsoft, también se mostraba escéptico. "Cuando estás jugando un juego de acción, ¿cuánto tiempo puedes malgastar entre pantallas?". Una pregunta que esperamos que haya hecho a los creadores de SmartGlass, eso sí. Y Nintendo también tiene una respuesta para este miedo compartido por los jugadores hardcore. Si no, ¿de qué iba a diseñar un mando sin pantalla llamado Wii U Pro?

Wii U obliga a que los desarrolladores se estrujen el seso. La dicotomía tradicional entre consola de tele y portátil ya no existe, obligando a buscar fórmulas que contenten a ambos sectores (y más si se confirman esas "entre tres y cinco horas de batería" del GamePad). Y con tres tipos de mandos distintos coexistiendo, con diferentes roles para asignar a cada jugador sin que ninguno se sienta

El coste potencial de todo Wii U*

Los fabricantes no te sacan la pasta con la consola, sino con los periféricos. Es posible que ya tengas lo necesario de Wii previamente, pero para que te hagas una idea de por cuánto sale el lote completo, aquí van las estimaciones de los vendedores. Cuando anuncien precio, veremos por cuánto hemos fallado.

Periférico	Acumulado
350€ Consola + GamePad	350 €
160€ Cuatro Wii Remote Plus	510 €
120€ Segundo GamePad	630 €
30€ Balance Board	660 €
40€ Wii U Pro Controller	700 €
17€ Nunchuk Extra	717 €
10€ cable HDMI	727 €
5€ Volante Wii	**Coste total: 732 €**

*Todos los precios están basados en estimaciones de minoristas a día de cierre.

Nuestros favoritos

La lista de **games™** de nuestras exclusivas predilectas, en orden descendente.



Panorama View



En la lista de lanzamientos aparece como juego, aunque apostamos a que saldrá como app gratuita para entretenerse un ratillo (mientras se descargan juegos, por ejemplo). La demo mostrada cuenta con cuatro vídeos, en los que el GamePad se emplea como visión subjetiva dentro de la escena, que nos permita mirar a cualquier lado con total libertad. Al final, *Panorama View* te presenta las tres cosas que más te han llamado la atención durante el viaje. En nuestro recorrido por Londres, por ejemplo, lo más visto fue una linda señorita. Qué sorpresa.

Pikmin 3



Si algo nos demuestra *Pikmin 3* es que Nintendo tendría que haber dado el salto a la alta definición hace años. Tras una generación en la que HD es sinónimo de colores fríos y ambientes clónicos, la alegría tradicional de los juegos de Nintendo se presenta aquí con una algarada cromática como para ponerle una carroza y tíos cachas con alitas. El espectáculo de cientos de Pikmin moviéndose por la exhuberancia natural de sus planetas también demuestra que el músculo gráfico de Wii U está a la altura de lo prometido.

New Super Mario Bros. U



No seremos nosotros los que neguemos la diversión inherente a este nuevo *New Super Mario Bros.* Nos gusta mucho el traje ardilla, que nos recuerda a la capa de *World*, pero nos preocupa bastante más la carencia de virtudes específicas de Wii U. Sí, hay algo parecido en el multi a lo de *Rayman Legends*, pero en versión mínima. Esperemos que Nintendo tenga un Mario tradicional en la guantera a la altura de *Galaxy* o *64*: uno de esos que consiguen la simbiosis total entre máquina y título. Pero lo dicho: aunque descafeinado, nos gusta.







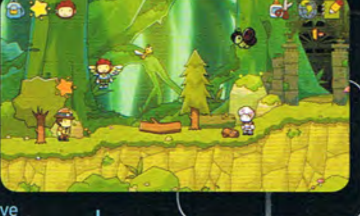




Scribblenauts Unlimited



El paso de *Scribblenauts* a la alta definición no sólo aumenta las posibilidades de su versión portátil, sino que nos deja un regusto de aventura gráfica de toda la vida de lo más agradecido. La mejora gráfica se ve acompañada de otro tanto en su motor semántico y el manejo a doble pantalla facilita un multijugador informal. Nos da mucho miedo el doblaje, eso sí. Esperemos que lo pongan en manos de Nagareboshi u otras igual de capaces. O que sea region free.



Nintendo Land



Hemos probado cuatro de los minijuegos de *Nintendo Land* y, aunque todavía nos da un poco de dentera el concepto que lo alberga, como juego party no está mal. Excepto que, como tal, no va a tener mucho sentido si no se juega con más gente. Y que la mayor parte de las propuestas son reciclajes de viejas ideas: *Luigi's Ghost Mansion* es *Pac-Man Vs*; *Zelda: Battle Quest* recupera la esgrima de *Wii Sports Resort*; y *Takamaru's Ninja Castle* es una puesta al día de una demo técnica del E3 de 2011. Esperemos que los otros ocho juegos por desvelar sean mejores. U originales, al menos.



Rayman Legends



Legends, ya de por sí uno de nuestros plataformas 2D favoritos, cobra nueva vida en Wii U con su propuesta multijugador, un locurón en el que hasta cuatro jugadores se echan una carrera por sus mundos. Mientras, un quinto ejerce de Amo del Calabozo manejando las plataformas y enemigos de la pantalla para asegurarse de que todo vaya bien a los participantes. El jolgorio en el que se pueden convertir los salones con esta segunda modalidad nos dejó enamorados en el E3. Y es otra prueba más de la envidiable claridad de ideas que maneja Ubisoft.

Game And Wario



3 Nintendo está empeñada en lucir *Nintendo Land* como vehículo de lo que es capaz la consola, pero les iría bastante mejor si escogieran este derivado de los *WarioWare* como niña bonita. No sólo maneja inteligencia en el uso del GamePad, sino que no necesita mandos extra para que otros jugadores puedan participar. Por ejemplo, uno de los minijuegos consiste en fotografiar a criminales con el mando, mientras otro jugador contempla toda la escena en la tele, indicándonos los objetivos. Básicamente, es una versión light de *Silent Scope* en la que nuestro ojeador ni siquiera tiene que saber cómo funciona un mando para poder colaborar en el juego.



ZombiU

1 *ZombiU* es, hasta el momento y en nuestra modesta opinión, el mejor juego de Wii U. Está dirigido a los jugadores tradicionales, tiene ideas que aprovechan las peculiaridades de la plataforma, es exclusivo y sus mecánicas con el GamePad nos demuestran el potencial de inmersión y novedad que justifican la existencia de la máquina. Bastan cinco o seis títulos en los próximos dos años con la capacidad de inventiva de este "remake" de un viejo título de Ubisoft para demostrar que Nintendo va por el buen camino. Esperemos que los estudios se pongan las pilas. Ya perdieron una oportunidad de oro dejando que Wii se forrase a base de juegos terribles para abuelas: que reclamen Wii U para nosotros.



Project P-100



2 Todavía nos dura el cabreo por la ausencia de este título de Platinum en el E3. En esta casa somos fans del estudio, pero no hace falta fanatismo alguno para reconocer que, hoy por hoy, *PP-100* es el mejor título japonés en desarrollo para Wii U. El control de enormes grupos de superhéroes que se transforman en todo tipo de objetos y armas es una idea espectacular, en la que todos los demás estudios deberían fijarse. Puede que todavía tengamos recelos hardcore después del sarro del catálogo de la Wii, pero cositas como esta deberían ser nuestro colutorio.

excluído de la fiesta. Los mandos tradicionales son sota, caballo y rey desde hace años. Lo que Nintendo exige ahora... Buf, no nos gustaría estar en el pellejo de los responsables de interfaz de ningún estudio.

La demo de *SiNG*, una nueva franquicia de karaoke, demostraba un poco las pifias a las que puede llevar esto: la pantalla adicional servía para mostrar la letra de las canciones. ¿En serio? ¿Este es el futuro (otra vez)? No, el potencial está en lo que los de marketing han cogido como copy de moda: juego asimétrico. Y es otro título de hacer el gambas con una copichuela de más el que mejor lo demuestra: "Con *Just Dance 4*, uno de los jugadores puede controlar al resto", nos cuenta Mattew Tompkinson de Ubisoft. "Los cuatro jugadores de siempre juegan como hasta ahora, pero un quinto puede coger el GamePad y cambiar los pasos que tienen que hacer".

Algo digno de aplauso: por un lado abre fronteras al medio y, por otro, asegura que todo se centre en los jugadores. La idea es que esto desemboque en un control más directo por parte de los mismos, con influencia de un jugador sobre el resto, en lugar de limitarse a que sea el diseñador el que plantee los retos de antemano. Y todo esto sin perder de vista al jugador tradicional, aunque estemos hablando de juegos casual de primer orden.

Iwata nos confirmó que el GamePad "lleva un sensor de movimiento, un giroscopio y dos sensores geomagnéticos para ubicarte". Aparte de las posibilidades que abre para juegos de todo tipo de género (vuelo y sandbox los más evidentes), tampoco nos olvidamos del mencionado Wii U Pro, que no cuenta con nada de esto, excepto lo que un hombre de verdad necesita: botones y sticks analógicos. Es decir, lo que Fils-Aime contaba sobre que Wii U apelaría tanto al más novato como al jugador veterano, aunque sea a costa de darle a este último lo de siempre, en detrimento de lo que hace la consola especial.

Aún así, quedan interrogantes. El GamePad tiene una pantalla que, siguiendo el espíritu ingeniero del desaparecido Gunpei Yokoi, ya es vieja antes de nacer: no es multitáctil. El móvil que llevas en el bolsillo posiblemente lo sea, para que te hagas una idea. Y la consola está a la par con sus rivales, máquinas que tienen más de un lustro sobre sus CPUs y tarjetas. Ahora tenemos multis pero, ¿qué va a pasar en cuanto salgan PS4 y Xbox 720?

Convencer al jugador tradicional con propuestas como la de *Arkham City* nos parece difícil. Y el problema parece el mismo que ya tuvo la Wii: las compañías están poniendo a estudios de segunda a portear los juegos y encargarse de una consola sobre la que tienen dudas mientras sus titanes se encargan de exprimir el lucrativo mercado instalado en las consolas principales. Ubisoft, que le sacó sus buenos euros a la Wii, es la única que parece haberse puesto las pilas con la nueva consola, y hace bien: si esto funciona -y nadie en el sector creía que Wii fuese a funcionar, recordemos-, Nintendo puede conseguir lo impensable: una consola social en la que los jugadores se sientan comunidad, con un mando que sirva tanto para jugar como para relacionarse entre ellos. Con todas sus dudas, podemos ver ese futuro. Aunque no lo van a tener fácil.


EL FUTURO
SE LLAMA
UNREAL



MIENTRAS SE VAN APAGANDO LAS LUCES DEL CICLO DE HARDWARE MÁS LONGEVO DE LAS ÚLTIMAS DÉCADAS, EPIC GAMES TRAE BAJO EL BRAZO LA ÚLTIMA VERSIÓN DE UN MOTOR QUE ASPIRA A CONVERTIRSE EN EL ESTÁNDAR DE LA PRÓXIMA GENERACIÓN: UNREAL ENGINE 4. NOS SENTAMOS CON LOS CREADORES DE EPIC PARA QUE NOS CUENTEN QUÉ NOS DEPARARÁ EL MAÑANA.

Alan Willard, artista técnico senior y diseñador de niveles de Epic Games, tiene claro que la tecnología no lo es todo: "Creo que las limitaciones técnicas son cruciales para el éxito del diseño. Si no tuviésemos límites en contra que superar, perderíamos una de las principales satisfacciones del desarrollador: conseguir algo que no creías posible". No deja de ser curioso que Willard defienda una idea así justo cuando Epic ha presentado Unreal Engine 4, un motor diseñado para dar forma y dirección a la próxima generación de juegos. UE4 supone un salto cualitativo que afectará a todo el sector: no es por nada que su versión anterior es hoy el middleware de referencia de múltiples estudios de casi todos los editores de varios países, independientemente del género del juego.

El motor refleja la visión que Epic tiene sobre el medio, y las necesidades que creen que pueden tener tanto estudios como jugadores, a falta de ver cómo se combina con las nuevas consolas. "Cada paso adelante en la tecnología, ya sea de software o de hardware, siempre abre nuevas vías en lo que respecta a nuestro motor y nuestros juegos", explica Willard. "La prueba de ello fue Unreal Engine 3, que recibió muchas mejoras desde la salida de *Gears of War*, progresos que se hicieron evidentes en los juegos que vinieron después. Todo, desde los cambios drásticos en postprocesado (profundidad de campo, desenfoque de movimiento, corrección de color, etcétera) hasta los avances en renderizado (iluminación global mediante Unreal Lightmass, mejoras en la animación, Unreal Landscape para paisajes y vegetación...) tiene un impacto directo en la presentación de los juegos. Los que trabajamos en Epic siempre intentamos ser los mejores en nuestros respectivos campos, y estoy convencido de que se nota cuando ves nuestro trabajo -y cuando enseñemos nuestros próximos proyectos-"

Esta mezcla de descaro y confianza son comunes a casi toda la gente de Epic, que no cesan de repetir que se sienten "responsables" de vigilar que tanto Sony como Microsoft entiendan lo que los estudios necesitan. Y con razón: Epic ya se erigió como defensora de los desarrolladores unos meses antes de que saliera la Xbox 360, cuando consiguieron convencer a sus creadores de que subieran la cantidad de memoria RAM para poder mover el impresionantísimo *Gears of War*. A pesar de que hayan pasado siete años desde ese triunfo, en Epic a nadie se le pasa por la cabeza rebajar la presión sobre los fabricantes, con Cliff Bleszinski a la cabeza, diciendo en público que es tarea de su empresa vigilar el futuro del sector y guiarlo hasta donde consideran adecuado (o necesario para sus propios juegos).

Aparte de las imágenes que decoran estas páginas y un tráiler de este verano, los puntos fuertes del motor vienen de la mano de datos numéricos que para los desarrolladores, como poder hacer cambios en el código y ver los resultados en tiempo real sin tener que recargar o ni siquiera pausar la escena.

Más aún, olvidados de la plabra código: Epic siempre ha tenido en mente que sus herramientas atraigan al mayor número de usuarios posibles, y Unreal Engine 4 permite crear un juego desde el motor sin tener que tocar ni una línea de programación. Ciertas táreas ya no requieren la intervención de los programadores, con lo que los diseñadores pueden permitirse el lujo de comprobar ellos mismos si las ideas de su juego funcionan. Como ya es tradicional,

> "Unreal Engine 3 ha mejorado muchísimo desde que salió el primer Gears Of War, progresos que saltaban a la vista de forma notable en los siguientes juegos que lo usaban"

solo tendrán sentido para los profesionales. Traducido al cristiano: el motor ahora puede procesar el doble de objetos en una escena; maneja efectos atmósfericos y de entorno sin que afecten al rendimiento del juego (básicamente, que las salpicaduras, el humos, las chispas, las burbujas y cosas así ya no conllevan una caída en el número de frames); ahora incluye refracción realista, con lo que veamos a través de un cristal o del agua se verá como en la vida real. Y un largo etcétera de características que los jugadores solo perciben en el estadio final, pero que son básicas Epic demostrará con un juego propio el potencial del motor. Pero hay mucho más que los gráficos detrás de Unreal Engine 4. Como dice Wilard, "cuando estábamos desarrollando Unreal Engine 3 mano a mano con el equipo de *Gears of War*, muchas de las decisiones tomadas en ambos productos venían de la mano del otro equipo. El diseño y las mecánicas de *Gears* eran lo bastante buenos como para resaltar y mostrar las características de Unreal Engine 3 sin que nadie se sintiera forzado a incluir escenas solo para presumir de músculo gráfico. Nuestros planes

BAJO EL CAPÓ: COMPARANDO MOTORES

gamesTM detalla las últimas innovaciones de una industria acelerando hacia la próxima generación

CUANDO PENSAMOS EN un nuevo motor, pensamos en las posibilidades gráficas y jugables del mismo. Pensamos, sobre todo, en el futuro. Entre el anuncio de Epic, y Square Enix luciendo una demo técnica de lo que espera que sea la siguiente generación bajo su nuevo motor Luminous, la cosa se pone apretada. Con la gente de Crytek contribuyendo al asunto con sus declaraciones de que UE4 no les impresiona y que el CryEngine 3 todavía tiene mucho que enseñar.

Unreal Engine 4 se ha presentado al mundo con más énfasis en la iluminación, partículas y efectos ambientales, mientras que Crytek sigue en sus trece de que cada juego sea una demo técnica de lo que ha de venir... Lastrada por el peso generacional de las consolas actuales, claro. Aún así, *Crysis 3* es impresionante: la escena de la cascada en el E3 nos recuerda que los CryEngine nunca han tenido miedo de la naturaleza ni de entornos de escala Godzilla que recrear minuciosamente. Es una pena que *Fortnite* no sea el juego más adecuado para lucir músculo y poder compararlos cara a cara. Tiempo habrá: Crytek ha dicho que no se plantean un CryEngine 4 hasta dentro de unos años y que CryEngine 3 tiene características de sobra para enseñar en la próxima generación.

Eso sí, Epic haría bien en recordar que UE3 aún no ha dicho su última palabra, sobre todo ahora que LucasArts ya ha dejado caer que *Star Wars 1313*, sustentado por dicho motor, se irá a la próxima generación para poder lucir la magnitud de su escala y de sus animaciones. Claro que cuentan con la ventaja de que en casa tienen a ILM metiendo mano a esa tecnología previa.

Por otro lado, Ubisoft maneja un nuevo motor propietario en *Watch Dogs* que aunque no luzca tan evolucionado como el de Epic ni pueda competir en nivel de detalle con lo que ha enseñado LucasArts, nos ha llamado bastante la atención. Sobre todo porque tiene el mismo problema que *Crysis 3*: el hardware de seis añazos de esta generación como máximo común divisor de su diseño. Y la diferencia de enfoque con *1313*: *Watch Dogs* es un mundo abierto, género que siempre sacrifica detalle por entorno.

Y luego está la demo técnica de *Final Fantasy* de Square, dirigida al corazoncito del fan de las entregas de PlayStation y destinada a recrearse en qué tipo de personajes detallados quieren para las consolas venideras, más que en las posibilidades ambientales, aunque la parte de los dragones sobrevolando la ciudad nos dejara picuetos. El problema es el ya mencionado: es un tráiler, como el de Epic. Y Square tiene demasiado amor por las cinemáticas de sus *FF* como para saber las posibilidades jugables de su Luminous. Porque en el fondo y pese a que niñatos en este medio los habrá en cada generación, la apariencia gráfica no es lo más importante de los motores, sino los juegos que te permitan hacer.

Porque recordemos que Unreal Engine 3 se presentó con un tráiler espectacular, pero en el que no se veía en ningún momento cómo se cargaban las texturas por etapas, algo que todo jugador de los *Gears of War* ha perdonado, pero no olvidado.

UNREAL ENGINE 4





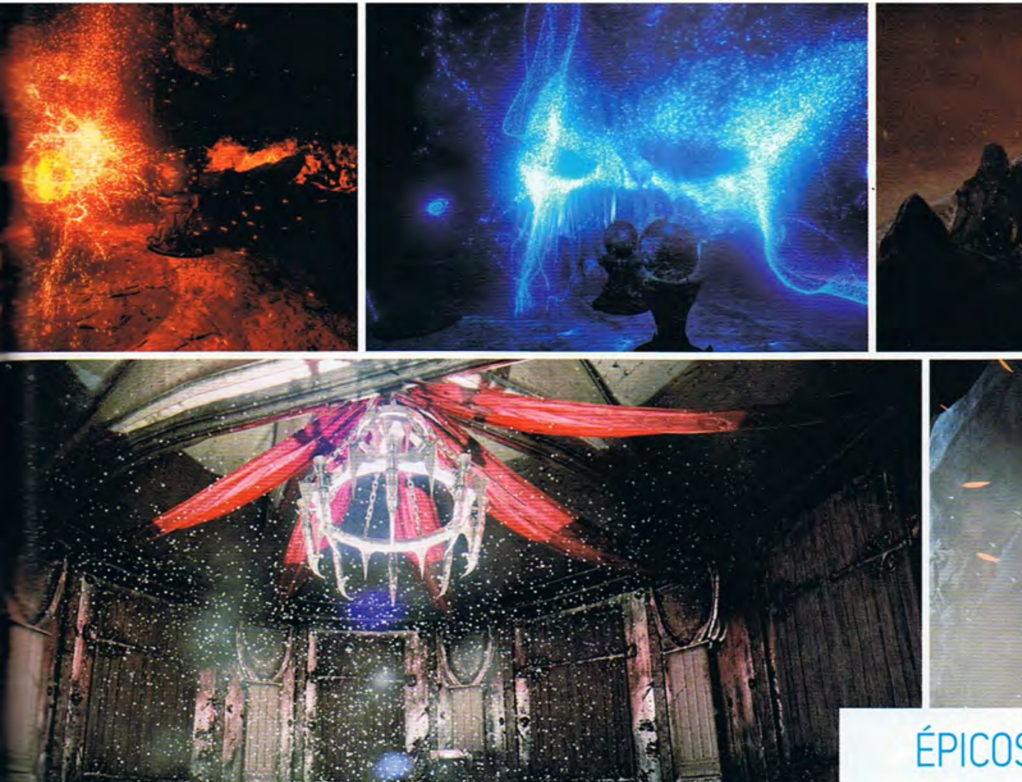
LUCASARTS

UBISOFT





SQUARE ENIX



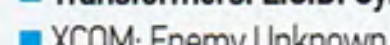




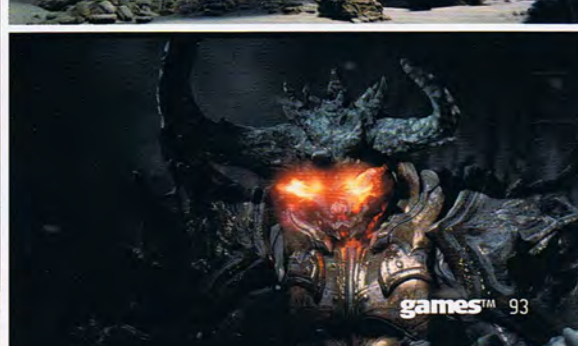
ÉPICOS

25 juegos que vienen armados con Unreal

- Gears Of War: Judgment
- **Infinity Blade: Dungeons**
- Aliens: Colonial Marines
- **Batman: Arkham City - Armored Edition**
- Borderlands 2
- **Core Blaze**
- Deadlight
- **Demon's Score**
- DmC: Devil May Cry
- **Dishonored**
- DUST 514
- **Eden to GREEEEN**
- Fable: The Journey
- **Hawken**
- Injustice: Gods Among Us
- **Lost Planet 3**
- Mass Effect 3 - Wii U
- **Papo & Yo**
- Quantum Conundrum
- **Ravaged**
- Rekoil
- **Star Wars 1313**
- Tony Hawk's Pro Skater HD
- **Transformers: L.C.D. Cybertron**
- XCOM: Enemy Unknown







para el futuro pasan por la misma filosofía: ajustar el motor para que los juegos le saquen partido a nivel de diseño, sin que tengan que depender de lucir gráficos para ser interesantes".

Hasta hace poco, habríamos apostado por Epic creando un nuevo *Gears* para lucir UE4. A pesar del éxito pasado de los *Unreal Tournament*, ningún otro título del estudio ha vendido tanto o ha sido tan rentable como las aventuras de Marcus Michael Fenix, con la ventaja añadida de que presenta un mundo y unas mecánicas ya conocidos por los jugadores. Sin embargo, el anuncio de que *Gears of War: Judgment* saldrá para Xbox 360 imitando el modelo de *Call of Duty* de ceder el desarrollo a otro estudio [PeopleCanFly, en este caso: más sobre *Judgment* en este mismo número], nos deja con la incógnita de si tendrán en mente algo aparte de *Fortnite*.

Eso sí, no todo son buenas noticias, especialmente para los fans de Wii U. A pesar de que el motor se ha anunciado como escalable para PCs de gama baja, parece que Wii U simplemente no es lo bastante potente (como no lo son PS3 y Xbox 360, según Epic) para mover la cuarta generación del motor Unreal. A lo mejor en un futuro es posible, pero si los estudios se ven forzados otra vez al doble desarrollo -UE4 para las consolas futuras y PCs, UE3 para Nintendo-, es posible que Wii U se quede otra vez sin multis que llevarse a la boca, a pesar de lo que nos han impresionado los gráficos de títulos como *Arkham City* o *Darksiders II*. Epic ha intentado acallar esto, pero con las características vistas hasta ahora de la consola de Nintendo, el futuro puede que no llegue a Wii U.

Lo que sí ha admitido Epic es que se ha reunido varias veces con Sony y Microsoft para meterles presión sobre las especificaciones de sus consolas futuras antes de que se queden atrás incluso más rápido que en esta generación, y los jugadores de PC vuelvan a ser los únicos que disfruten de gráficos inimaginables por los demás. El problema es que más potencia significa más costes, y parece que los fabricantes no están por la labor de hacer mucho caso a Mark Rein y los suyos. Por algo están haciendo tanto ruido a un año vista.

"Cuando estábamos desarrollando conjuntamente UE3 y Gears of War, muchas de las decisiones tomadas en ambos productos venían de la mano del otro equipo"

EL HIJO BASTARDO DE GEARS Y MINECRAFT

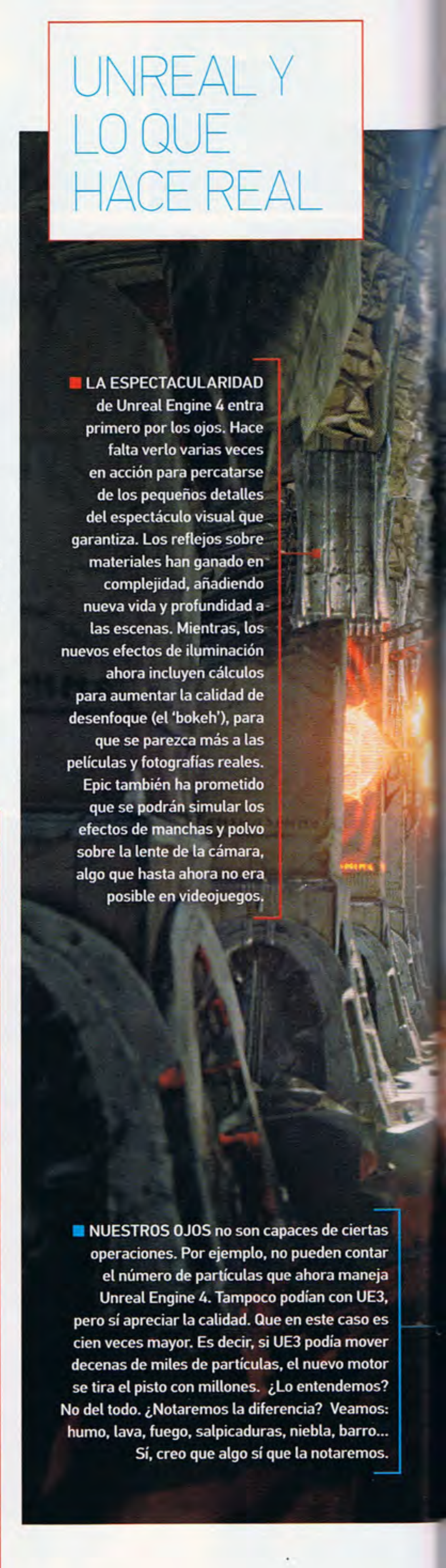
Epic experimenta con nuevos horizontes en Fortnite



TENIENDO EN CUENTA su éxito, resultaba rarísimo que ningún estudio superventas hubiese copiado la fórmula del popularísimo *Minecraft*. El *Fortnite* de Epic podría considerarse el primer intento en llevar la popularidad indi al entorno de las superproducciones. "Estoy completamente enganchado a *Minecraft*. Es uno de esos juegos de aprendizaje sencillo y profundidad insondable", nos contaba Cliff Bleszinski. "Me da que *Minecraft* no habría funcionado sin un mundo conectado como el que tenemos hoy... Dicho de otra manera: una de las razones por las que ha triunfado es porque existen los foros, Youtube y demás. Un juego puede tener muchísimo por descubrir, pero ser poco evidente; la gente puede buscarlo en Google y encontrarse con una comunidad que es mejor que cualquier tutorial. En el caso de *Minecraft*, en cuanto alguien descubre cómo hacer algo y lo comparte con el resto es cuando empieza el show, y la gente empieza a lucirse recreando El Abismo de Helm y cosas así".

La inspiración está clara, y hoy ya sabemos que *Fortnite* será el primer juego en lucir el Unreal Engine 4 (aunque se diseñó para el 3). El énfasis estará en la construcción, con alguna mecánica tomada de otro adictivo género del mundo independiente, los tower defense. También que habrá ciclos de día y noche, con cambios ambientales muy marcados. Por el día podrás construir como te apetezca, con metas cada vez más complejas para crear tensión según se acerca la noche, donde se pondrán a prueba tus defensas, aunque en Epic todavía "están experimentando con el combate". Tras la revelación de Bleszinski en la Comic-Con de que será una exclusiva de PC y que podremos ignorar la parte violenta y dedicarnos solo a construir nuestro refugio si así lo queremos, nos queda claro que CliffyB lleva demasiado tiempo pegado al juego de Notch.

UNREAL Y LO QUE HACE REAL



LA ESPECTACULARIDAD de Unreal Engine 4 entra primero por los ojos. Hace falta verlo varias veces en acción para percatarse de los pequeños detalles del espectáculo visual que garantiza. Los reflejos sobre materiales han ganado en complejidad, añadiendo nueva vida y profundidad a las escenas. Mientras, los nuevos efectos de iluminación ahora incluyen cálculos para aumentar la calidad de desenfoque (el 'bokeh'), para que se parezca más a las películas y fotografías reales. Epic también ha prometido que se podrán simular los efectos de manchas y polvo sobre la lente de la cámara, algo que hasta ahora no era posible en videojuegos.

NUESTROS OJOS no son capaces de ciertas operaciones. Por ejemplo, no pueden contar el número de partículas que ahora maneja Unreal Engine 4. Tampoco podían con UE3, pero sí apreciar la calidad. Que en este caso es cien veces mayor. Es decir, si UE3 podía mover decenas de miles de partículas, el nuevo motor se tira el pisto con millones. ¿Lo entendemos? No del todo. ¿Notaremos la diferencia? Veamos: humo, lava, fuego, salpicaduras, niebla, barro... Sí, creo que algo sí que la notaremos.

EL PODER DE UNREAL ENGINE 4



LA ILUMINACIÓN es una de esas áreas de las que a los desarrolladores más técnicos les gusta presumir y cuyos avances se pierden, la mayor parte de las veces, al llegar a los jugadores, que solo se fijan en los fallos mientras que los resultados naturales pasan desapercibidos precisamente por su realismo. Aunque Unreal Engine 4 corre el riesgo de que le pase lo mismo, ha multiplicado por cinco la cantidad de fuentes de iluminación dinámica que recibe cada píxel en comparación con su predecesor. Más importante (y más fácil de entender) es el hecho de que ahora las superficies reflectantes actúan de forma realista en lo que a objetos y color se refiere: otra novedad en videojuegos de la que no nos daremos cuenta.

LA POTENCIA de procesado que Epic ha metido en su "caballero oscuro" es evidente, especialmente cuando se compara con la versión anterior. Este esfuerzo creativo es un anticipo de las mejoras narrativas que planea Epic para los creadores -y sí, van evolucionando: puede que la trama de *Gears of War* te parezca una merluza que lleva demasiado tiempo al sol, pero es bastante mejor que el argumento de *Unreal Tournament*: mata peña–. El objetivo es que la visión del diseñador se traduzca al juego más fácilmente: para ello han implementado una especie de filamentos de colores que pueden asociarse entre objetos, personajes y sonidos para ir construyendo scripts complejos en el nivel más básico. Es decir, permite que los artistas y los diseñadores vayan construyendo y probando escenas del juego sin necesidad de un programador que salve su desconocimiento técnico.



INFINITY BLADE: DUNGEONS

Epic hacia la conquista del mercado móvil

Infinity Blade: Dungeons es diferente, no tiene nada que ver con las dos entregas que han llegado hasta ahora a iOS. Y por una razón: es el intento de Epic de expandir la franquicia y llevarla a nuevos pastos, verdes como billetes. "Hay que dejar muy claro que no es *Infinity Blade,*" nos instruye Rod Fergusson de Epic- "Por eso no se llama *Infinity Blade 3*. Y lo curioso es de dónde viene, cómo surge en Epic. Tras sacar *Gears of War 3* decidimos hacer limpieza creativa con un minifestival de juegos, donde nos dividimos en pequeños equipos cada uno buscando nuevos conceptos. Uno de los juegos que salió de ahí fue un pequeño dungeon crawler al que le cogimos cariño. También nos dimos cuenta de que lo podíamos desarrollar también nosotros, en vez de encargárselo todo a Chair, como solemos hacer con los juegos para smartphones y tablets. Así que decidimos sacarlo adelante".

Fergusson no miente: *Dungeons* es un dungeon crawler puro, uno de los subgéneros más agrestes del rol, tradicionalmente solo apto para los más acérrimos y que Epic, por arte de magia, ha conseguido convertir en un título para jugadores ocasionales. Centrándose en dos aspectos (la creación de objetos y el botín a lo *Diablo*), cumple perfectamente con el ecosistema cerrado del RPG: consigue más materiales y objetos para hacerte más poderoso y enfrentarte a nuevos niveles donde conseguir más materiales y objetos en bucle. "El juego se divide en dos partes principiales", dice Fergusson. "Por un lado, tenemos la parte de aventura en la que exploramos las mazmorras, matamos monstruos y reunimos recursos materiales y patrones -instrucciones para crear armas nuevas-. Por otro, está el retorno a la forja, donde creamos las armas nuevas, que es un juego independiente. No consiste en meter cosas en una caja, darle al botón y voilá. No, hay que jugar un minijuego y dependiendo de cómo lo hagas en el minijuego así saldrá la calidad del arma".

Epic hace tiempo que quiere conquistar un mercado que sabe que es más amplio que el de los posibles compradores de superproducciones de consola. *Dungeons* es un pasito más en esa dirección. La coproducción entre Epic y Chair sirve como precuela de los dos títulos ya existentes, ambientada durante la primera vez que se forja la espada homónima, tras la muerte de la familia del protagonista. El plan es que al final del juego se unan

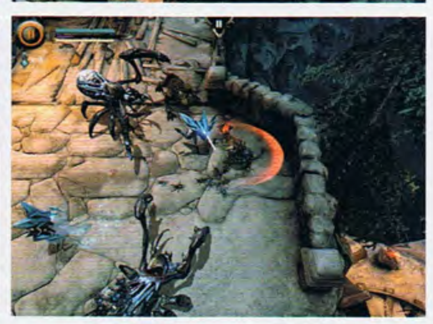
■ NADIE CREÍA que Infinity Blade pudiera convertirse en una franquicia tan potente, y el salto al dungeon crawler nos ha dejado aún más estupefactos. A lo mejor deberíamos haber hecho más caso a Epic cuando anunció que su meta a largo plazo era abrirse a todo tipo de jugadores. Incluso a los recién llegados vía smartphone.











"Infinity Blade podría convertirse en el Gears Of War de iPad, fijando el camino para otra gente en términos de qué es posible hacer con la tecnología disponible."

ambas historias sin que se vean las costuras, y los hechos de *Dungeons* se fundan con la saga contada en la serie principal. Aún más importante para Epic es demostrarse a sí mismos que son capaces de hacer un juego para una audiencia muy diferente (que Chair conoce mejor) a la que están acostumbrados, que maneja tiempos diferentes y habilidades distintas. "Lo importante para nosotros es que hemos conseguido controles táctiles intuitivos", confiesa Fergusson. "Si ves los dos primeros juegos, están muy bien hechos en ese sentido, sacan partido a la plataforma en todos los aspectos. Y queríamos eso para *Infinity Blade: Dungeons*. Queríamos alejarnos de un modelo que consiste en emular mandos virtuales y meternos directamente en las posibilidades del control táctil directo". Pueden estar contentos: el juego nunca se aleja mucho de estos preceptos táctiles, pero es la única concesión al público de iOS. Puede que todavía no sea un juego tan complejo como uno de consola, pero es un principio.

Lo que no quiere ser, y el propio Fergusson lo recalca, es un rival más del *Diablo III* de Blizzard. "Para mí, ese juego no es competencia nuestra. Sí, tenemos coincidencias de estilo, pero yo puedo jugar a *Dungeons* en un viaje en avión, por ejemplo. Siempre he sido un fan de los crawlers, es un género al que he jugado bastante, no solo a *Diablo*, y este juego es una prueba de mi amor por el género. Además, tampoco puedes comparar un juego para móviles con un título que lleva una década en desarrollo", dice rompiendo a reír.

Infinity Blade: Dungeons es importante porque demuestra que Epic está aprendiendo a desarrollar para móviles, aún arriesgando su franquicia más famosa de iOS para llevarla a un género plagado de riesgos. Aunque Epic no quiere entrar a comentar el posible futuro de Unreal Engine 4 en dispositivos móviles, sí que parece evidente que pretenden que *Infinity Blade* se convierta -todavía más- en el *Gears of War* del iPad, una saga con la que exhibir tanto a público como a desarrolladores (Epic saca una buena tajada del negocio de motores: imponer sus UE en el mercado móvil les supondría una cantidad de dinero muy seria) de lo que es es capaz su tecnología. De momento, antes de que se acabe el año, tanto los fans de los dungeon crawler como los que no saben que eso existe van a tener un motivo de alegría en iOS.

Epic para iOS
Los logros conseguidos hasta ahora



Infinity Blade

■ CHAIR ENTERTAINMENT, una subsidiaria de Epic compuesta por un equipo de doce personas, puso en marcha el juego que cambió el concepto de lo que se podía hacer en iOS. Rolazo de acción de gráficos impresionantes, *Infinity Blade* le supuso a Epic (y a Apple) millones y millones de dólares en el bolsillo.



Infinity Blade II

■ LA SECUELA fue el título elegido por Apple para demostrar la capacidad gráfica del nuevo iPad. El juego prosigue la historia del anterior añadiendo un pelín más de libertad y nuevas clases de armamento que requieren un estilo de combate algo distinto, dando como resultado una experiencia menos repetitiva. También incluía posibilidades de integración con Facebook, el Ziritione de hoy en día. Oh, sí, y actualizaciones que prolongan la vida del juego.



Epic Citadel

■ ESTA APP gratuita se concibió con un solo objetivo: mira lo que mola Unreal Engine 3 en iOS paseándote por los escenarios de *Infinity Blade*. Y ya, es solo recorrer los paisajes haciendo "oooh" y "aaaah" ante el potencial que han desatado en iPhone y iPad. La Foto Badoo del UE3 móvil, vaya. Por supuesto, los flipados de turno de los medios salieron corriendo enseguida a decir que se veía igual que gráficos de Xbox 360 y PS3. Así nos va.





VUELVEN LOS COGS

CLIFF BLESZINSKI, DE EPIC GAMES, NOS HABLA DE GEARS OF WAR: JUDGMENT, EL PRIMER SPIN-OFF DE LA FRANQUICIA, DESARROLLADO POR PEOPLECANFLY. Y DE LOS JUGADORES, Y DE POR QUÉ QUERÍAN CONTAR OTRA HISTORIA

TAL Y COMO CLIFF BLESZINSKI DICE, *GEARS OF WAR: JUDGMENT* NO ES NECESARIAMENTE EL JUEGO DE *GEARS OF WAR* QUE PUEDE QUE ESTÉS ESPERANDO. Después de todo, no tiene por qué ser plato de todos los gustos que otro juego dentro del canon sea anunciado menos de un año después del lanzamiento de la tercera parte, que lo desarrolle PeopleCanFly, y que sea una precuela centrada en Baird (que había sido en los dos últimos *Gears* un secundario limitado al apoyo balístico y a los chascarrillos).

En el juego, ambientado 14 años antes de los sucesos del primer *Gears Of War* y dos días después del Día de la Emergencia, Baird sustituye a Marcus Fenix en el puesto de COG protagonista con cuello de buey. También regresa Cole Train, a quien acompañan los recién llegados Sophia Hendricks y Garron Paduk. Hasta ahí, todo muy *Gears*.

A pesar del regreso del cooperativo para cuatro jugadores, la visión de PeopleCanFly parece girar en torno a la expansión del concepto más allá de las habituales cinemáticas y niveles escriptados. Más abierto de lo acostumbrado, posee novedades como los puntos de regeneración aleatorios para dotar de una rejugabilidad más fuerte al título. También, para bien o mal, va a ser mucho más difícil. "Hemos suavizado demasiado los juegos," sugiere Bleszinski. "Esa es la razón por la que la gente adora *Demon's Souls* y *Dark Souls*. A no ser que juegues *Judgment* en dificultad Casual, vas a morir muchísimo."

En términos de genuino contenido que pueda ser diseccionado, es en el modo OverRun donde Epic y PeopleCanFly han empezado con el hype. Introduciendo un sistema basado en escuadrones que permite jugar como Ingeniero, Soldado, Médico o Explorador, se trata desde luego de un distanciamiento de lo que muchos esperan de la franquicia de Microsoft. Inspirándose en el modo

EL DISEÑO DE NIVELES EN OVERRUN PRIORIZA LOS CALLEJONES ESTRECHOS Y UNOS PUNTOS DE ATAQUE CLAVE PARA CREAR INTENSAS ESCARAMUZAS DISTINTAS A LO HABITUAL EN LA SERIE.

Bestia del año pasado, la horda Locust tiene que ser mejorada antes de que más especies amenazantes se vayan desbloqueando, creando una dinámica interesante y original que cambia cuando te pones en la piel de los humanos. Las clases no son solo skins visuales que diferencian dos equipos; es una especie de curva de aprendizaje que añade una capa de profundidad. En la superficie, no se diferencia de lo que incontables juegos han explorado con anterioridad. Es en las pequeñas variantes donde están las ideas más interesantes.

Es un momento excitante para la franquicia, pero también arriesgado. No es algo que puedas deducir de la confianza e inequívoca energía marca de fábrica de Bleszinski. Las pocas cosas de las que no se decide a dar muchos detalles es cuando hablamos de las intenciones de Epic con la franquicia después de *Judgment*, el cancelado juego de Kinect *Gears Of War: Exile* y cómo cree que evolucionará la franquicia en la próxima generación. "Si hacemos una secuela, posiblemente la queramos hacer completamente distinta," dice. "*Judgment* es un poco como si hubiéramos encontrado una ventana por la que asomarnos y gritar '¡Eh, hay sitio para hacer otro buen *Gears*!"

¿Qué os llevó a hacer una precuela en vez de una secuela con nueva ambientación?

Buscamos una ambientación temporal que fuera atractiva y que a la vez nos fuera posible tener acabado el juego cuando estaba previsto, a principios de 2013. También porque, por supuesto, estamos en un periodo de transición entre generaciones de consolas y creíamos que aún teníamos tiempo de contar alguna buena historia más en la franquicia *Gears*. Las precuelas suelen ser productos descerebrados: haces una trilogía y entonces, después... ¡vamos a contarte cómo empezó todo! Las opciones que teníamos estaban muy claras, ¿no? La primera era hacer el Día de la Emergencia, pero bueno, aún no había Lancer: les llevó un tiempo construir esa cosa. Así que lo desechamos porque la mitad del juego, más que combate, habría sido preparar la ambientación. Entonces pensamos en las Guerras del Péndulo, pero eso es simplemente combate entre humanos, y lo que hace a *Gears* único no es solo el rifle Lancer con la sierra mecánica, sino también la presencia de monstruos. Quiero que nuestros artistas puedan crear esos bichos enfermizamente detallados que luego estallan de las formas más interesantes. Así que acabamos encontrando un hueco en la historia donde Baird había desobedecido unas órdenes, y nos dimos cuenta de que nunca habíamos contado su historia. Tuve dudas, pero Microsoft hizo una encuesta sobre qué personaje de *Gears* era el mejor, y quedó casi el primero. No me extraña: es un bastardo sarcástico y refleja la personalidad misma de Internet.

"NO ME SORPRENDIÓ. ES UN BASTARDO SARCÁSTICO Y TIENE LA TÍPICA ACTITUD DE INTERNET"

Debe ser difícil coger un personaje como Baird y convertirlo en protagonista, cuando se le conoce principalmente por ser excesivo, cínico, y soltar chistes en los márgenes de la acción...

En el arco argumental que desarrollamos aquí es un personaje más serio. Es un poco más como Marcus al principio de *Gears Of War*, con él desobedeciendo órdenes, y un juicio (una parodia de juicio más bien) que le convierte en un bastardo sarcástico. Así que no va a tener esa personalidad todo el juego; más bien se trata de cómo llega a convertirse en alguien así. Marcus fue siempre... siempre mantuvimos su personalidad atenuada porque él era el jugador. Hay una razón por las que lo único que dice el Jefe Maestro es 'Necesito un arma' y eso es todo, ¿no? Había una razón por la que era Dom el que se ponía en plan '¡María!': porque es el segundo jugador, no hay tanta gente



EL BAIRD QUE APARECE EN GEARS OF WAR: JUDGMENT ES SIMILAR A MARCUS. LA HISTORIA LE TRANSFORMARÁ EN EL CÍNICO QUE TODOS CONOCEMOS Y AMAMOS.



BLESZINSKI SEGÚN ÉL MISMO

EL ROSTRO MÁS FAMOSO DE EPIC HABLA DE LOS ALTIBAJOS DE LA TRILOGÍA Y QUÉ LE HA ENSEÑADO

¿Cuando *Gears Of War* estaba en sus fases iniciales de desarrollo, cuál era la filosofía inicial de diseño? ¿Cambió antes del lanzamiento en noviembre de 2006?
Sí, el juego era del estilo *Battlefield/ Enemy Territory*, e incluía clases, vehículos y estaba más orientado al multijugador. Después de jugar a fondo títulos como *Resident Evil 4* o *Kill.Switch*, nos dimos cuenta de que queríamos un juego con sabor a blockbuster veraniego en su campaña, divertido, con cooperativo integrado y con un multi sólido pero sencillo.

¿Ha acabado *Gears Of War 3* siendo lo que teníais planeado desde el principio? ¿Cuánto ha cambiado según desarrollabais las dos secuelas?
El final ha sido exactamente lo que esperábamos, salvo por una gran excepción. Yo quería que el tercer juego estuviera enfocado a la carrera espacial. Marcus y lo que queda de humanidad tienen que encontrar una forma de salir de Sera antes de que todo explote, y encontrar un planeta donde puedan empezar de nuevo. Entonces vimos '2012' y nos percatamos de que la idea, si se desarrollaba descuidadamente, podía acabar siendo un poco tonta.

La secuencia final de *Gears Of War 3* cierra la historia que se ha ido construyendo a lo largo de tres juegos. ¿Sentís que habéis concluído con Marcus Fenix y los Delta?
Creo que hemos dejado a Marcus y compañía cansados y dispuestos a relajarse, que fue siempre el objetivo. Marcus ya solo quiere quitarse la armadura y descansar en la playa, leyendo *50 Grados de Grey* con un Martini.

La franquicia ha acabado siendo un sinónimo de Xbox 360. ¿Supisteis siempre que se iba a convertir en semejante bestia? ¿Sentís presión por volver a ella en un futuro y responder ante la comunidad que se ha construído en torno a ella?
Estamos orgullosos de haber ayudado a convertir la consola de Microsoft en un éxito. Han sido excelente compañeros, la franquicia ha funcionado estupendamente bien. Me gustaría complacer a nuestros fans mientras hacemos que crezca nuestro público, lo que no siempre es tarea fácil.

Siempre se ha especulado acerca de que antes de que se diseñaran estos personajes más grandes, los originales eran más estilizados y ágiles. ¿Es cierto? Y si es así, ¿qué llevó al cambio?
El concepto original de Marcus era el de un soldado más de ciencia-ficción. En el proceso de modelarlos, nuestros artistas exageraron las proporciones. Cuando los metimos en el juego, nos gustó la sensación de controlar a un tío que parece un camión. Nunca irrumpí en el estudio diciendo, '¡Quiero a los hombres más grandes y masculinos que podamos crear!' Sucedió de forma más natural.

¿De dónde vino la idea de liquidar continuamente a los Carmine? ¿Sentíais que era un personaje sobre el que se podía ir volviendo en el futuro debido a su extraña supervivencia?
En la oficina hemos acabado usando mucho el término 'jersey rojo'. Aquellos que hayan visto la serie clásica de *Star Trek* sabrán de dónde viene: cualquiera que abandonara la nave vestido de rojo era prescindible. Carmine, Rojas, todos esos nombres recuerdan a 'rojo', y ha acabado convirtiéndose en una especie de chiste.

"SI FUERA ATRÁS EN EL TIEMPO, ELIMINARÍA LA ESCOPETA RECORTADA"

Ahora que han pasado unos meses desde el lanzamiento de *Gears 3*, ¿hay algo que creas que se podía haber hecho mejor en la trilogía? ¿Has reflexionado sobre el tema?
Si pudiera volver atrás en el tiempo, habría pensado más modos de hacer que nuestro multijugador fuera más preciso y profundo, así como encontrar vías de conexión entre la experiencia para uno y varios jugadores. También habría aprendido antes que no importa cómo lo hagas: los jugadores no siempre quieren parar a descansar. Quieren avanzar por los escenarios tan deprisa como sea posible, y prefieren las muertes espectaculares que no interrumpan la acción (los cuerpos explotando a escopetazos mejor que las ejecuciones, por ejemplo). Ahora es super-obvio, claro.

¿A qué desafíos te enfrentaste durante el desarrollo? ¿Alguno de ellos creció según aumentaba el número de fans?
Nos enfrentamos a ahogarnos en nuestro propio universo, y a la necesidad de averiguar cómo contar, en varios juegos, cómo se gana una batalla sin ganar la guerra. Aprendimos que corres el riesgo de molestar a los fans al añadir nuevas armas. Si pudiera retroceder en el tiempo, eliminaría la escopeta recortada. Sí, reconozco cuándo me he equivocado.

¿Qué has aprendido sobre narrativa, multijugador y cómo exprimir un juego de acción en tercera persona?
Si vas a hacer un shooter de ciencia-ficción, asume todo lo que eso significa. Usa todo lo que te da el género. Haz que las armas se perciban como armas auténticas, no como tostadoras sofisticadas. No asumas que el público al que te diriges es tonto. Deja que los jugadores descubran cosas por sí mismos. No menosprecies a tu público de siempre a cambio de accesibilidad.

¿Cuál es tu momento favorito de la serie?
Terminar con ella, darnos cuenta de todo en lo que acertamos... y todo en lo que fallamos.

CLIFF BLESZINSKI HA APRENDIDO CON LOS AÑOS QUE CADA PEQUEÑA NOVEDAD EN LAS SECUELAS TIENE EL POTENCIAL DE MOLESTAR A LA BASE DE FANS DEL JUEGO

que sea el segundo jugador. Es más fácil que las emociones que mueven la trama vengan de ese compañero.

La famosa portada de *Game Informer* hizo pensar a mucha gente que se iba a explorar la temporada de Marcus en prisión, que ya sabemos que no es el caso. ¿Pero se hará referencia a ello?

Podría haber alguna referencia, pero Ron ya ha confirmado que Marcus y Dom no saldrán en el juego. Creemos que ya tienen tres juegos dedicados siendo personajes principales, y cuando haces una secuela la pregunta es: "¿qué es diferente esta vez?"

Tenemos nuevos personajes: Sophia Hendricks, una joven pelirroja, una cadete de la Guardia Ónice idealista y soñadora; tenemos a un tío llamado Paduk, un soldado UIR (que se enfrentaron a los COG en la Guerra del Péndulo), y que es un tipo estilo Europa del Este, como un oso, una mala influencia para Baird. Cualquier juego basado en escuadrones necesita una buena dinámica, un grupo que mantenga las cosas en movimiento, y cada personaje tiene que tener su propio punto de vista sobre los peligros en los que se van introduciendo.

Así que mientras el juicio de Baird tiene lugar, el juego despliega una serie de flashbacks en las que Baird cuenta lo que ha pasado, y hay una serie de eventos a desbloquear de los que podrás elegir el orden (verás un emblema escarlata parpadeante en las paredes), y también están las declaraciones de Baird, que esencialmente desbloquean esos recuerdos. Es interesante que lo que estás haciendo en realidad es forjar una memoria interactiva (mientras, por supuesto, matas un montón de monstruos horrendos)

"TUVE ALGUNAS REVELACIONES Y EL DISCURSO DE SPECTOR FUE COMO UN BALAZO EN LA CABEZA"

¿Era importante hacer evolucionar la narrativa hasta ese punto? ¿No había cierta complaciencia en anteriores secuelas de *Gears Of War* en lo que respecta a la narrativa?

Hemos llegado a un punto en el que los juegos de esta generación son: andas cinco pasos, cinemática. Andas cinco pasos. Cinemática. Andas cinco pasos. Cinemática. Y nunca mueres. Y nos hemos dado cuenta de que somos parcialmente responsables de ello, para ser honestos, y también de lo que yo llamo la E3-ficación de la industria. De repente, parece que estamos intentando llegar a más gente suavizando nuestros juegos, diciendo '¡Oh no, no puede morir! ¡No se puede perder nunca! No puede dejar de ver la lucha de helicópteros, así que vamos a darle un botón para que mire en esa dirección.' Se lleva a los jugadores de la manita todo el rato, cuando la edad media del jugador es de 37 años. ¿Qué está pasando? Por eso ves triunfar juegos como *Demon's Souls* y *Dark Souls* que, para ser justos, deberían ir aún más lejos en su dificultad infernal. Cuando hablamos de juegos, ahora hablamos de secuencias escriptadas, sistemas de cobertura, flash y animación... ¿pero es eso desafiante? ¿Se adapta el juego dinámicamente a mi estilo de jugar para lanzarme nuevos desafíos? Esto sucede con el nuevo sistema para generar enemigos de *Judgment*, un sistema estilo 16 bits que se ajusta dinámicamente al arma que tengas para decidir lo que te lanza. Así que no te asomas a una esquina, el muro estalla y aparecen los dos mismos boomers cada vez que juegas. Es realmente bueno para un juego como *Gears*, que tradicionalmente es muy lineal.





BLESZINSKI SIEMPRE QUISO IMPLEMENTAR UN MULTI BASADO EN CLASES EN GEARS OF WAR. JUDGMENT DEMOSTRÓ SER EL PERFECTO CAMPO DE PRUEBAS PARA EL NUEVO MODO OVERRUN.

Debe ser difícil romper con las convenciones cuando se forma parte de una parte importante del género. ¿Queréis experimentar y tomar más riesgos con esta entrega?

Hay apuestas seguras con algunos juegos, y luego hay riesgos calculados que tomamos para ver si funcionan bien. Aprendemos de ellos y los aplicamos a productos futuros. Llevo un tiempo muriéndome por hacer juego por clases en un *Gears*. *Gears* tiene un multijugador muy bueno y una comunidad estupenda, pero la forma de jugarlo es haciendo *wall-bounce* y disparar escopetazos en los morros de la gente. Si no sabes hacerlo, mejor vete a casa. Aquí podrás hacerlo igualmente, pero especialmente en el modo OverRun, uno puede jugar como Médico y curar a tus compañeros, pero aún así tienes un Lancer, así que puedes defenderte: no vas a estar en la retaguardia con una jeringuilla, temblando. Puedes jugar como Ingeniero y desactivar torretas, reparar reparar coberturas, pero aún así puedes usar la Gnasher. Todas esas clases son útiles, pero permiten algo que hemos perseguido siempre, que es hacer juegos que cada cual pueda jugar a su manera. En los últimos años he tenido un par de revelaciones, fue como si me dispararan en los sesos cuando vi a Warren Spector agradecer su premio en los GDC de este año, donde dijo: 'Como diseñadores siempre estamos intentando demostrar a los jugadores lo creativos que somos, pero esa es la forma incorrecta de hacerlo. Tienes que dar poder a los jugadores para demostrarles lo creativos que pueden ser con las herramientas que les otorgas.' Para ser justos, esto no va a dejar de ser un *Gears* , pero lo que sucede en la campaña con el sistema de regeneración de enemigos, los recuerdos y el material desclasificado son ese tipo de cosas que hacen que los chicos de Control de Calidad nos odien muy fuerte.

Hablando del nuevo modo OverRun, parece una evolución natural de los modos Horda y Bestia, ¿pero dónde nació la idea? ¿En Epic o en PeopleCanFly?

El primer paso fue que cuando salió *Gears 3* todo el mundo nos dijo, '¡Bestia contra Horda! ¿Dónde está Bestia contra Horda?' La verdad es que parece fuera de toda discusión. Pero una vez empezamos a implementarlo nos topamos con dificultades, porque cuando tienes un multijugador asimétrico es muy complicado equilibrarlo. He leído artículos



INFLUENCIA COG

SEIS JUEGOS QUE INFLUYERON EN LA NUEVA DIRECCIÓN DE GEARS OF WAR

KILL. SWITCH

Influencia de toda la franquicia *Gears Of War*, *Kill. Switch* fue el primer shooter en tercera persona en implementar un sistema de coberturas y una mecánica para disparar a ciegas. *Gears* lo popularizó, pero comenzó aquí.

DEMON'S/ DARK SOULS

Bleszinski ha criticado a los juegos por ser demasiado suaves con los jugadores, y quiere solucionarlo en *Gears Of War: Judgment*. No esperes el mismo nivel de castigo sin piedad de la serie *Souls*, pero *Judgment* tendrá puntos de regeneración de enemigos al azar, IA dinámica para éstos, y la habitual ferocidad de las tropas Locust.



TEAM FORTRESS 2

El multijugador basado en clases es algo que Bleszinski quería implementar en *Gears* desde hace tiempo, y *Judgment* coge la plantilla popularizada por *Team Fortress* introduciendo en el juego clases como Ingeniero o Médico.

CALL OF DUTY

"Dije algo hace unos años, antes de que todo esto se hiciera tan popular," dice Bleszinski, "y no es por darme la razón a mí mismo, pero dije que el futuro de los shooters estaba en los RPG." *Call Of Duty* ha cambiado la forma en la que los desarrolladores enfocan el multi, con puntos de experiencia, contenido desbloqueable y clases customizables. Todo ello, también en *Judgment*.



BULLETSTORM

PeopleCanFly encaja perfectamente con la franquicia *Gears*. La colaboración previa del estudio con Epic Games fue *Bulletstorm*, un palabrotero y sólido FPS que tenía más de una similitud con *Gears*. Ahora, con la licencia, podemos esperar una campaña igualmente intensa y con personajes atractivos (pero sin bocas sucias).

LEFT 4 DEAD

El trabajo en equipo siempre ha sido la columna vertebral de *Gears*, y nunca lo ha sido tanto como en el nuevo modo de multi OverRun. Como en *Left 4 Dead*, los jugadores se verán obligados a cooperar para resistir a implacables ataques, mientras cada uno da vida a un tipo de personaje distinto.



¿Y DÓNDE ESTÁN ESTOS?

MIENTRAS BAIRD SE ZUMBA A UNOS CUANTOS LOCUST, ¿POR DÓNDE PARAN LOS OTROS COGS? ¿LOS VEREMOS POR AQUÍ?



DAMON BAIRD

LOS FANS recuerdan a Baird por su lengua afilada y sus comentarios lacónicos, pero el Baird que conocemos al principio de *Judgment* es un hombre de honor, que lidera a unos Kilo contra una nueva amenaza Locust. *Judgment* contará el viaje del Teniente Baird y pasar de soldado leal a cínico desencantado. Un viaje tras el que no volveremos a verlo del mismo modo.

AUGUSTUS COLE (COLE TRAIN)

JUDGMENT INDAGARÁ en la difícil decisión de Cole de pasar de ser un jugador profesional de Thrashball a soldado raso. Dándole la espalda a la fama y la fortuna, Cole echa de menos su antigua vida y duda sobre la idea de alistarse, a pesar de la fuerte necesidad que hay de soldados tras el Día de Emergencia. Pero su sentido de la responsabilidad vence y asienta una firme amistad con Baird. Aunque su exagerado comportamiento puede ser molesto, lo hace para mantener animados a quienes le rodean.

ANYA STROUD

EL OTRO personaje favorito de los fans, Anya Stroud, estará conbatiendo a las hordas Locust y suspirando por Marcus, su amante secreto. Aunque Anya está con los COG y ha participado en varias batallas, no intervino en ningún evento notable durante este periodo de tiempo, así que su aparición en *Judgment* es bastante improbable.

MARCUS FENIX

EN ESTE punto del canon *Gears*, Marcus se está ganando una reputación de valeroso líder entre sus hombres, algo que se establece durante la Guerra del Péndulo y la batalla de Aspho Field. Su papel como héroe ha crecido en importancia desde la invasión Locust del Día de la Emergencia. Aunque su camino no se cruza con el de Baird hasta un tiempo después, es muy posible que Baird oiga hablar del valor de Fenix en el campo de batalla. Puede que también averigüemos algo más de la relación de Marcus con su padre, que durante la Batalla de Epyhra es rescatado por Marcus, abandonando su puesto. Esperamos que este momento crucial en la historia del personaje sea explorado con mayor detalle, aunque sea como trama secundaria.

DOMINIC SANTIAGO

DOM HA sido el epicentro emocional de los *Gears*. Su hermano Carlos era el mejor amigo de Marcus, y su heroica muerte en combate hará que Dom tome su relevo. Esa muerte también inspiraría su decisión de unirse a los COG. Durante *Judgment*, Dom estará llorando la pérdida de sus dos niños (un suceso relacionado con la desaparición de su mujer Maria). No se sabe si aparecerá en *Judgment* o no, pero alguna referencia a él o a su hermano no sería de extrañar.



MULTIJUGADOR

■ Judgment introduce un multijugador basado en clases en Gears Of War, con dos equipos alternándose entre COG y Locust, atacando y defendiendo generadores.

que dicen cosas incorrectas como '¡Epic le cede la franquicia a PCF!.' Y no. Aquí las cosas se hacen juntos: puedo asegurar que tengo muchas personas trabajando en distintos elementos del juego, probando a diario el juego en sus laboratorios mientras PCF trabaja por su cuenta. Debido al poco margen de tiempo con el que contamos (no tenemos dos años y medio, como *Gears 3*), hay menos tiempo de desarrollo si queremos tenerlo para principios de 2013. Mira los vídeos del último *Call Of Duty* y verás al CEO de Sledgehammer, al de Treyarch y al de Virgin Atlantic. Es un poco '¿Cuánta gente trabaja en esta cosa?' Es lo que se necesita para hacer un shooter en 2012/2013. No puedes lanzar simplemente una buena campaña de ocho horas; necesitas un multijugador profundo que la acompañe.

¿De dónde vino el concepto del juego? ¿Os lo presentó PeopleCanFly?

Desde el principio PCF quería hacer algo con Baird, y Adrian y los chicos hicieron una presentación del juicio de Baird, algo con lo que yo estaba muy escéptico hasta me lo enseñaron. Pero la primera vez que escuché la voz de Baird y el martillo del juez dando golpes, y la entrada de un flashback, pensé, 'Guau, no había visto demasiadas cosas como esta.' Una nota sobre la historia: no va a haber cinemáticas interrumpiendo la acción cada dos segundos, se acabó la mierda esa de ponerse dos dedos en la oreja. No te ralentizamos: una vez estás en un nivel, estás en él.

Cada nivel es una serie de batallas que se prolongan hasta la siguiente cinemática, y cuando ésta aparece, te alegra ver cómo la historia avanza, pero también te alegra tener un descanso de la acción, porque la acción es tan intensa y exige tanto que vas a desear dejar de lado el mando unos minutos, secarte las palmas sudorosas de las manos y agarrar una cerveza. Es lo que habíamos olvidado: la cinemática no solo está ahí para hacer avanzar la historia. Si quieres hacer una película, haz una película. Las cinemáticas tienen que ser un meditado descanso en la acción, y queremos volver a hacerlo así.

Suponemos que PCF puede inyectar algo de inventiva en el terreno del diseño de armas...

Hay un nivel estupendo, en el que tienes que combatir a lo largo de una serie de escaleras, y es una batalla larga y prolongada, porque al principio tienes algunos enemigos que retroceden hasta un enorme rifle con mira láser y con el que se dedican a reventar cabezas. La sensación es de '¡Cúbrete y sal de la línea de fuego o te fulminará!.' Pero una vez que llegas hasta arriba y te das cuenta de que has liquidado a seis o siete de estos tíos solo con una escopeta, todos los que están jugando en cooperativo te flanquean. O bien ocho Maulers se lanzan hacia ti con sus escudos y solo puedes avanzar en plan '¡Boom! ¡Boom!' Es un momentazo de videojuego clásico, de pasar de ser el oprimido a ser el opresor. Es el núcleo de todo esto, ¿no? Un montruo gigante atraviesa una puerta armado, casi te mata, peleas, matas al monstruo, entonces coges el arma del monstruo y te enfrentas a sus compañeros... y se repite el ciclo.

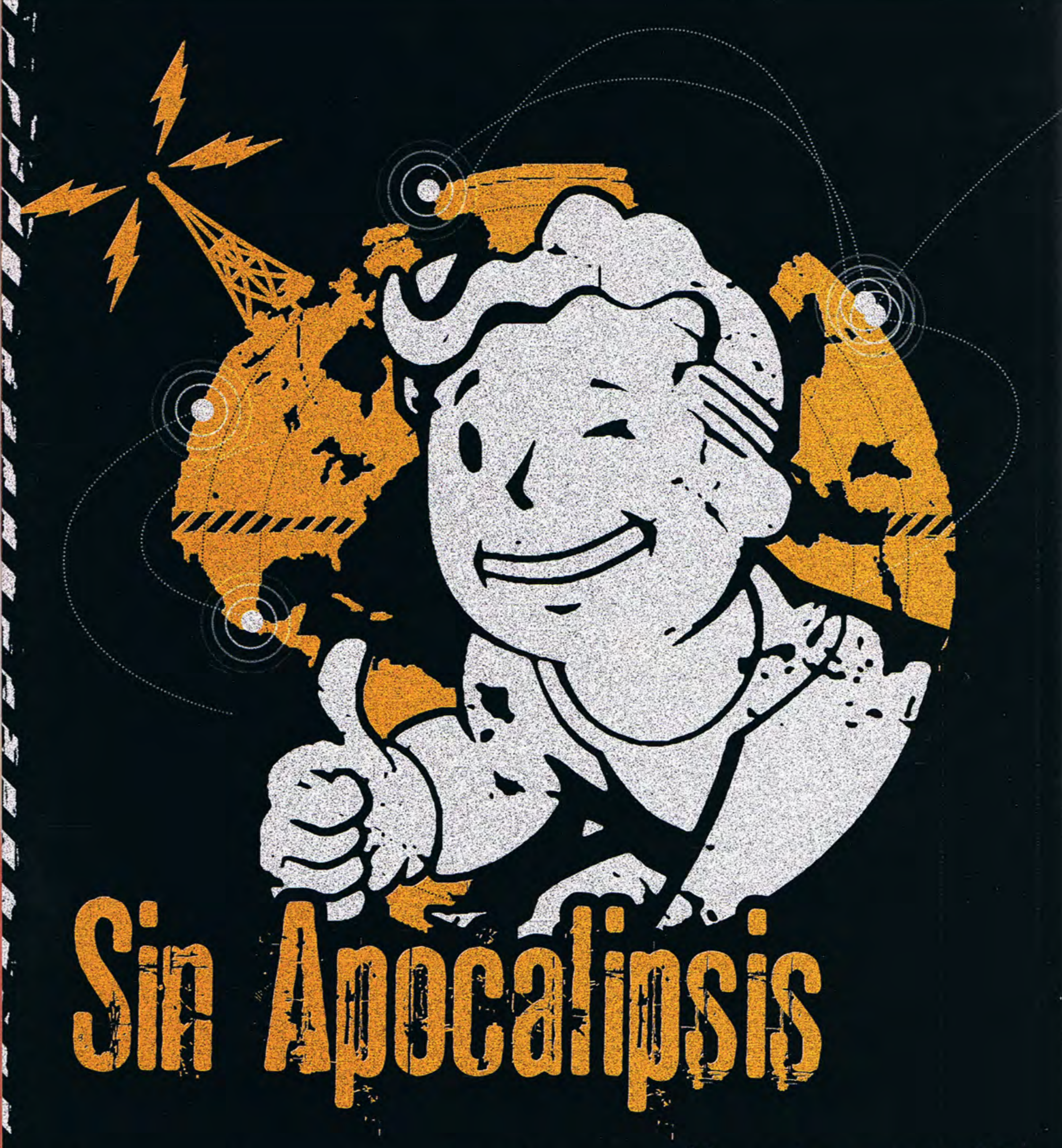
"CUANDO PROBÉ UNO DE LOS FLASHBACKS, PENSÉ 'GUAU, ESTO NO SE HABÍA HECHO ANTES"

Se reveló que *Gears Of War: Exile* y *Bulletstorm 2* fueron cancelados. ¿Había ideas para esos juegos que aparecerán en *Judgment*?

Oooh, esta es peliaguda... me gusta. No puedo contar demasiado de este tema. Pero me has recordado una cosa, y es que no hemos usado Kinect en *Gears Judgment*. Me gusta Kinect, he sido muy fan del dispositivo, pero no creo que se haya desarrollado todo su potencial. *Dance Central 3* mola mucho y tal, pero sigo teniendo cierta curiosidad por ver cómo funcionarían los juegos hardcore con él...

¿*Gears* funcionaría bien con Kinect, no?

Podría hacerse, pero siempre he dicho que preferiría crear un juego de Kinect completamente dedicado, de cero que salir con el típico, '¡Oh, sí, Marcus puede ahora mover la cabeza!', porque entonces te metes en rollos de SixAxis... y a nadie le interesa eso.



Sin Apocalipsis

Tras seis años de desarrollo sin avances. ¿qué ha sido de Fallout Online? games™ investiga su maltrecha historia

Interplay presentó como prueba en el juicio imágenes de *Fallout Online*, que acabaron filtrándose en Internet.

Aunque Bethesda desvelara hace poco *The Elder Scrolls Online*, de la mano de su nuevo estudio Zenimax Online, nos pareció raro que fuera su primer MMO. Después de todo, *Fallout Online* lleva en desarrollo más o menos una década. Bueno, de desarrollo y de batalla legal, porque aunque Bethesda ahora posee todos los derechos de la serie *Fallout*, no siempre fue así: llevan ocho años quedándose con la franquicia trocito a trocito. La última pieza del puzzle la ha puesto la adquisición de su apartado On-line, tras un no parar de juicios con su desarrollador original, el muy quebrado Interplay. De ahí que la historia de *Fallout Online* sea la de un juego fallido...

Pero nos adelantamos, la idea de un MMO postapocalíptico empieza antes de lo que se imaginan, más o menos a finales de los noventa. Con el subidón de las dos primeras entregas y el éxito de los pioneros en el género, como *Ultima Online*, Interplay tonteaba con la idea de llevar su franquicia al reino On-line.

"Había una encuesta en Gamespot preguntando por la franquicia que los jugadores querrían ver como MMO, y *Fallout* quedó en primer lugar", nos cuenta Brian Fargo, fundador de Interplay y productor ejecutivo del juego original. "Quedamos por delante de *Los Sims, Wing Commander*, etcétera. Vaya que si estaba interesado en hacerlo".

Fargo tanteó a Feargus Urquhart –director de los dos primeros juegos en Black Isle Studios y actual director ejecutivo de Obsidian– pero su reacción no fue tan entusiasta. "Mi respuesta fue no", dice Urquhart. "Ni creía que fuera el género adecuado para Black Isle ni confiaba en que Interplay tuviese el dinero necesario para sacarlo adelante. Tras mi negativa, Brian se lo ofreció a otros estudios y no volví a saber del tema en años".

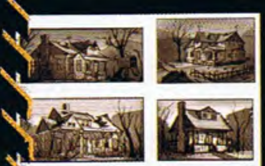
"Que Feargus se negara no me disuadió," añade Fargo. "A finales de los 90, los MMO no costaban cien millones de dólares, aunque es verdad que no estábamos en el mejor momento financiero para algo así, así que no era la mejor idea". Tras Black Isle, la tarea recaería en Engage, un estudio de Interplay creado en 1996 para hacer juegos Online... Que tampoco fue a ninguna parte porque Interplay seguía con problemas de dinero.

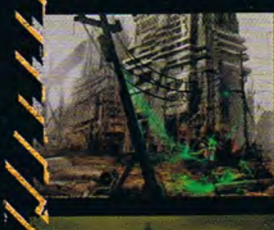
Tim Cain, diseñador del primer *Fallout*, también rememora ese periodo, y comparte la opinión de Urquhart. "No recuerdo demasiado", admite. "No interactuaba mucho con Engage, pero sí que recuerdo advertirles de que un juego centrado en un personaje solitario vagando por un mundo devastado no era la mejor elección para un MMO. Eso y que el acrónimo de *Fallout Online* no era nada halagüeño: FOOL [TONTO, en inglés]".

No importa cuáles fueran las ambiciones de Fargo, no se llevarían a cabo en Interplay. Esas "dificultades financieras" crecieron cuando la compañía peleaba por hacerse un hueco en el difícil mercado de las consolas, y la empresa acabó en manos de la francesa Titus. En pocos años el imperio Interplay acabaría desmantelado por completo. Fargo dejó la compañía en 2001, tras varias discusiones con los nuevos propietarios, Herve y Eric Caen, mientras que Black Isle Studios desapareció en 2003, con *Fallout 3* a medio hacer (aunque muchas de sus ideas acabarían en *New Vegas*). La serie parecía muerta para siempre, hasta que ocurrió lo inesperado: los desarrolladores de *The Elder Scrolls* mostraron su interés en la franquicia y consiguieron en 2004 los derechos para sacar su propio *Fallout 3*.

"Fallout era una mezcla del estilo y el humor estrafalario del Brazil de Terry Gilliam y la aventura del western postapocalíptico Mad Max"









El interés en ver lo que hacía Bethesda crecía al mismo tiempo que los problemas para Interplay, que acabó vendiéndoles toda la franquicia en 2007, con dos excepciones: Interplay conservaría los derechos de distribución y publicación de los títulos existentes (incluyendo *Tactics*) y, más interesante, conservaría la licencia para crear su propio MMO con la saga. Con el éxito de *Fallout 3* en 2008, esa licencia parecía una máquina de hacer dinero en potencia.

Pero mantener esas excepciones no era nada fácil: para conservar los derechos, Interplay estaba obligada a empezar el desarrollo en abril de 2009, así como a asegurar 20 millones de euros para el mismo. Si no se cumplían estos requisitos, los derechos acabarían en manos de Bethesda sin contrapartidas. El mismo año en el que se firmó este acuerdo, Bethesda fundó Zenimax Online Studios, dejando claras sus intenciones y la credibilidad que le suponían a Interplay.

A pesar de tenerlo todo en contra, Interplay echó el resto y, en noviembre de 2007, reinició el desarrollo interno contratando a Jason Anderson, diseñador jefe y grafista de *Fallout* para liderar el equipo encargado de *Project V13*, llamado así en honor al Refugio 13 del juego original.

Anderson volvía a Interplay tras abandonarlo en 1998 para fundar Troika Games, una fábrica de rolazos peceros de aúpa que incluso compitió contra Bethesda por los derechos para *Fallout 3*. El problema es que Troika sacaba juegazos que no vendían, y el estudio echó el cierre en 2005 tras encadenar un fracaso comercial tras otro. "tras la muerte de Troika, estaba decepcionado con el sector y abrí un hiato para estar con mi familia", cuenta Anderson. "Tras un par de años, me llegó el rumor de que Hervé [Caen] quería poner en marcha este proyecto. Me puse en contacto con él para ver si podía ayudarle. *Fallout* había cambiado mucho desde 1997 y me emocionaba la idea de volver a escribir, de tener la oportunidad de enseñar de nuevo de qué iba la saga".

Anderson sentía que parte del tono original de la serie se había perdido con los años, y que *Project V13* era la ocasión perfecta para recuperarlo. "En cuanto a estilo, iba a ser más fiel a la visión original de *Fallout*, incluso queríamos presentar los gráficos renderizados como si fuera una

novela gráfica. Al inicio del desarrollo, Leonard [Boyarsky] estaba empeñado en que trasladásemos el estilo de Geoff Darrow en los cómics de *Hard Boiled*. Y, aunque conseguimos reproducir algunos elementos retro, era imposible recrear el estilo de línea clara híperdetallista de Darrow con la tecnología de aquel entonces".

Durante el desarrollo, Bethesda sacó el exitoso *Fallout 3*, aplaudido por muchos por llevar la serie en una nueva dirección. Pero *Project V13* seguía con su meta de reinterpretar el primer juego desde un punto de vista On-line. "Mi meta era ser fiel al título original", dice Anderson, "aunque admito que no estoy seguro de si habría sido lo que los fans de *Fallout* hubiesen querido. Pero mi impresión era que molaba mucho más que lo que han terminado haciendo con las secuelas".

Anderson se explaya: "*Fallout* era una mezcla del estilo y el humor estrafalario del *Brazil* de Terry Gilliam y la aventura postapocalíptica entendida como western de *Mad Max*. El kitsch de los 50 vino después en el juego original. *Fallout 3* terminó siendo un cruce entre *Fallout* y *La Carretera* de Cormac McCarthy. Que no digo que sea algo malo: encontraron su propio tono y bien está. Aunque claro, yo tengo debilidad por el original. Crecí en los 80 y adoro la 'aventura postapocalíptica', no el 'me-pegaría-un-tiro-porque-todo-es-una-bajona postapocalíptica'".



Las pantallas filtradas parecen pruebas de juego, pero según se supo en el juicio no son más que conceptos de motor.

> "Durante el desarrollo nos iba quedando claro que Bethesda no iba a dejar que el juego saliese adelante"

Tanto el juego de Interplay inspirado en *Mad Max* como el repaso a *La Carretera* de Bethesda tenían una cosa en común: ambos enfrentaban a un jugador solitario contra un entorno hostil. Anderson admite que esto parece ir en contra del concepto de un MMO, sobre todo la parte de Masivo. "Meter *Fallout* en un entorno MMO es, en cierto modo, la antítesis del diseño original", dice. "*Fallout* iba de un solitario errante, que es algo que no puedes ser en un MMO. También iba sobre misiones profundas cargadas de sentido que afectaban al mundo, algo que tampoco puedes meter en un MMO. Así que crear un MMO sobre la serie tenía un punto de desafío. Pero también, mientras que *Fallout* iba sobre un héroe solitario, el género postapocalíptico trata sobre sobre supervivientes que se juntan para salir adelante, algo que sí funciona en un MMO".

"Me centré mucho en los aspectos sociales de los juegos On-line, quería elevarlos a otro nivel", prosigue Anderson. "Muchas de las mecánicas que manejábamos tenían como objetivo fortalecer los lazos sociales entre jugadores, dado que un MMO va principalmente de eso. Pero también había un esfuerzo similar invertido en el apartado PvP. El mundo de *PV13* habría sido uno brutal". Visto así, parece que el









juego habría conseguido lo imposible: un multijugador masivo que transmitiera la sensación de soledad y amenaza del original. Tomando prestada una carta de los clásicos de ficción del género, no podrías confiar en nadie: un potencial enorme para un género que en juegos rara vez experimenta con este factor social.

Por desgracia, los planes de Anderson acabarían en el mismo sitio que los de Fargo: en la sucia nada. Según Anderson, el desarrollo empezó bien, pero por poco tiempo. "Era un equipo muy pequeño", cuenta. "Nos tirábamos medio día en reuniones sobre diseño y el otro medio escribiendo los informes de lo que se había aprobado por la mañana. El gran problema era que Bethesda, que por contrato tenía que dar el visto bueno a cada paso, no daba luz verde a nada. Y no avanzábamos. Cada día era más evidente que Bethesda no tenía ninguna intención de dejar que el juego viera la luz. Ignoraban nuestras peticiones y no nos daban respuesta a nada. Revisando el contrato entre ambas, yo tenía claro que no iban a dejar que Interplay llegara a sacar un MMO. Más o menos por entonces, Brian Fargo se puso en contaco conmigo y me pidió que me fuera con él a hacer *Wasteland 2*"-

Estamos en 2009. Anderson acaba de irse con Fargo a InXile Entertainment dejando terminados los deberes de diseño en *ProjectV13*, mientras Interplay busca inversores para financiar el desarrollo. Y aquí es donde todo se tuerce.

Breve historia de Fallout Online

1996
- Brian Fargo funda Engage, portal y editora de juegos online.
- A Fargo se le ocurre la idea de hacer un *Fallout Online*. Black Isle le dice que nanay.

1998
- Los franceses Titus adquieren la mayor parte de las acciones de Interplay.

2000
- Brian Fargo deja Interplay y le sustituye como jefazo Herve Caen
- A Micro Forte, autores de *Tactics*, se les contrata para un MMO de *Fallout* del que nunca más se supo.

2004
- Bethesda Softworks adquiere los derechos para hacer *Fallout 3*. Alegría y alborozo.

2006
- Noviembre: Interplay firma todos los papeles necesarios para desarrollar el MMO. Que se hace público porque Estados Unidos tiene una Ley de Transparencia en condiciones.

2007
- Abril: Bethesda se queda con todos los derechos y hace firmar a Interplay un contrato draconiano para sacar el MMO.
- Agosto: Bethesda funda Zenimax Online, con el creador de *Dark Age Of Camelot*, Matt Firor, a la cabeza. Si Interplay no consigue sacar el MMO, los derechos pasan a Bethesda. Va-ya.
- Noviembre: Jason Anderson, diseñador del original, se une al *Project V13* en Interplay.

Para el 1 de abril de 2009 a Interplay le quedan tres días de plazo: o entra en fase de producción o le devuelve la licencia a Bethesda. El día 2, anuncian que cuentan con el estudio búlgaro Masthead para terminar el juego, que usará el mismo motor que el estudio empleara en su propio MMO postapocalíptico, *Earthrise*. Pero dos semanas después recibirían una notificación de Bethesda avisándoles de que empezarían el proceso de reclamación de los derechos, dado que Interplay no ha podido cumplir lo estipulado en 2007. Interplay negó la mayor, dando paso a una batalla legal que Interplay terminaría perdiendo.

Para el público, sin embargo, las cosas no parecían ir tan mal: en junio de 2010, Interplay anunció oficialmente que *ProjectV13* era *Fallout Online*, dando paso al envío de boletines periódicos sobre el juego, que incluían arte conceptual, un tease y el diario de los desarrolladores. Incluso se planteó una beta cerrada. Más o menos por entonces, **games™** se puso en contacto con Eric Caen para que ampliara la información sobre el juego, pero Caen nos dijo que el trato directo con los medios era "problemático", debido al juicio con Bethesda. ¿Interplay podía mandar boletines pero no hablar con la prensa? Uy. Sospechosito, cuando menos.

Bethesda construyó su caso (en un juzgado de Delaware y disponible ya para el público) argumentando que Interplay ni se había acercado a los 30 millones de dólares requeridos, ni había mostrado una sola línea de código del juego y que la cesión de materiales de la marca a Masthead se había efectuado sin el permiso de Bethesda. Por tanto, tanto la página del juego como los boletines eran una violación directa del copyright de Bethesda. Entre que la información financiera sobre Interplay demostraba que no tenían el dinero necesario y que el juez negó a Masthead la posibilidad de testificar, Interplay no tenía una defensa convincente y el juzgado falló en su contra: la compañía de los Caen no había cumplido con nada de lo estipulado en 2007, por lo que Bethesda se convertía *de facto* en la única propietaria de todos los derechos relacionados con la franquicia. Así, en enero de 2012, Bethesda proclamaba que los derechos para un hipotético *Fallout Online* volvían a su propiedad. A Interplay sólo le quedaban los derechos de distribución de los tres primeros juegos (hasta *Tactics*), y sólo hasta diciembre de 2013.

Si Interplay hubiese tenido dinero para mantener a un estudio bajo el mando de Anderson, vaya juego habría sido.

NO ESPERES

Cinco MMOs después de La Bomba que puedes jugar hoy

Fallen Earth
Lo más cerca que vas a estar de Fallout. Se parece mucho a *New Vegas*, de hecho. Sale la Presa Hoover, es profundo y complejo, arrastraba un enjambre de bugs en el lanzamiento...

CrimeCraft
Un MMO pegatiros en un futuro urbano donde bandas armadas son las dueñas de la calle. Las facciones no encajan demasiado en el imaginario, pero al menos se parece un poquito a Fallout.

Earthrise
Desarrollado en principio por Masthead Studios, el estudio búlgaro al que le encargaron *Fallout Online* antes del juicio con Bethesda, este MMO postapocalíptico de ciencia-ficción está ahora en manos de SilentFuture, que pretende relanzarlo a finales de año.



Shin Megami Tensei: Imagine
Bueno, es postapocalíptico y viene de una vieja saga rolera. Aunque aquí el Apocalipsis fue más o menos de verdad: lo de que se abre el infierno y vienen los demonios. Pues eso.



Neo Steam: The Shattered Continent
Un MMO bastante típico y del montón con el típico rollo steampunk-fantasía-rolito-de-pena, pero eh: está ambientado tras un apocalipsis en forma de terremoto masivo destrozatierras. ¡Cuenta! ¡No estábamos desesperados por llenar la lista con lo primero que oliera a futurismo roto! ¡Para nada!

2008
- Jun 2008 – The Interactive Game Group compra dos millones de acciones de Interplay como parte de un acuerdo para financiar un juego. *Project V13*, tal vez.
- Octubre: sale a la calle "*Oblivion* con armas de fuego". Es decir, *Fallout 3*.

2009
- Abril: Bethesda inicia acciones legales contra Interplay, acusándoles de incumplimiento de contrato. Los derechos del MMO van a juicio.
- Abril: Interplay anuncia que Masthead Studios desarrollará *PV13* justo cuando se cumple el plazo firmado con Bethesda.

2010
- Junio: Interplay renombra *PV13* como *Fallout Online*.
- Octubre: a la venta *Fallout: New Vegas*.

2012
- Enero: Bethesda recupera los derechos para el MMO de *Fallout*.

2013
- Mayo: Zenimax Online anuncia *The Elder Scrolls Online*.
- Diciembre: último mes en el que Interplay podrá disfrutar de la distribución de los primeros *Fallout*.

2014

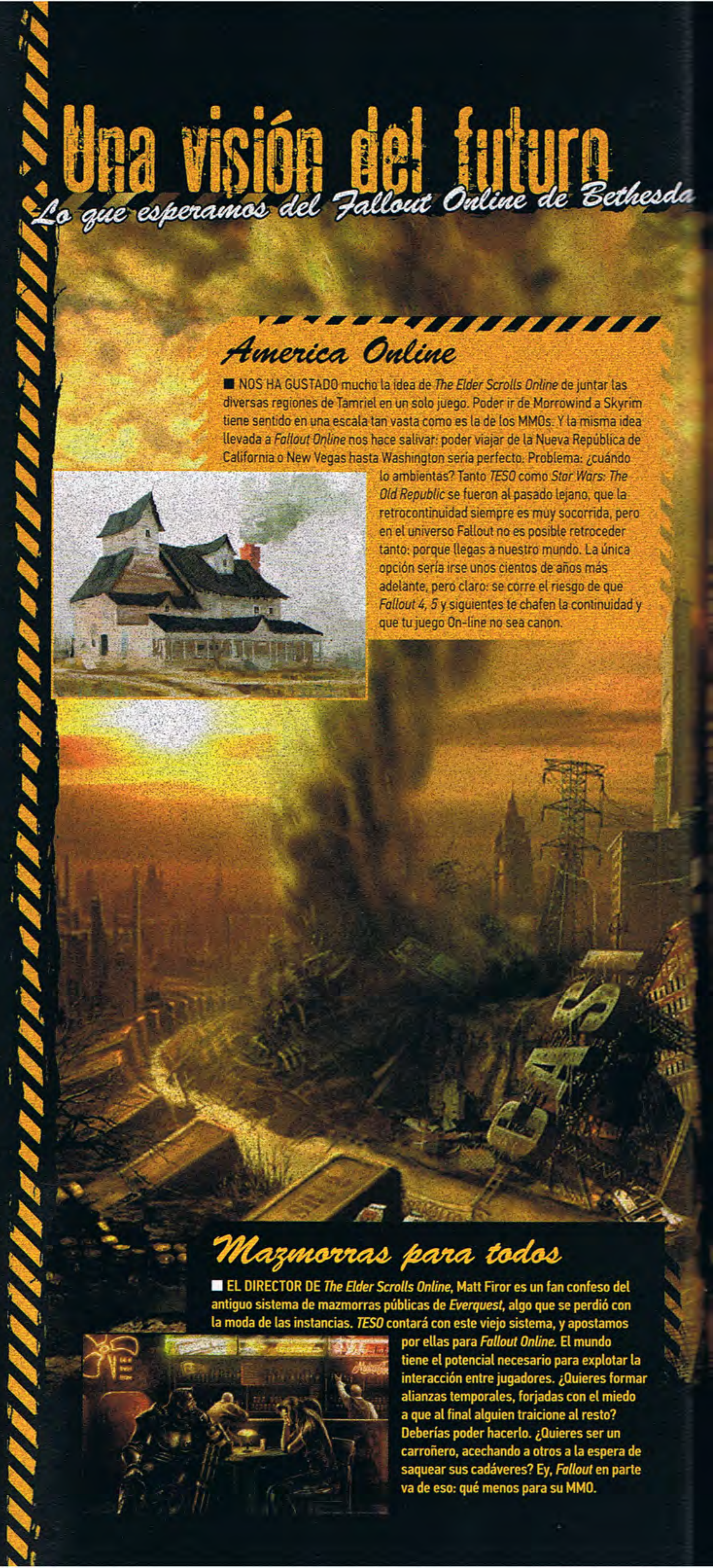
2015
- Octubre: fecha estimada para *Fallout 4*.
- Diciembre: nuestra apuesta para *Fallout Online*.

¿Qué pasa entonces con *PV13?* El acuerdo de licencia con Bethesda implica que cualquier parte del MMO que no tenga que ver con *Fallout* pertenece a Interplay. Así que la compañía podría, en teoría, completar el desarrollo de la propuesta de Anderson siempre que sea en un nuevo mundo con otro trasfondo y nuevos personajes. Pero, ¿es posible? Hmm. Masthead, por un lado, ha eliminado toda referencia al proyecto de su página, aunque permanece en la de Interplay "sin fecha anunciada". Sin embargo, es cierto que Interplay no tiene los fondos para sacar adelante algo de tanta envergadura (en 2010 se le calculaban unos dos millones de dólares disponibles para desarrollo), y en 2011 hasta tontearon con la idea de acudir a Kickstarter para financiar parte del proceso, lo que da una idea de en qué estado se encuentran. **games**™ contactó con la compañía y el estudio pero ambas entidades declinaron hacer declaraciones al respecto.

Con lo que sólo quedan en el tablero Bethesda y Zenimax Online. Ahora que cuentan con los derechos, imaginamos que esperaran a terminar *The Elder Scrolls Online* para ponerse con *Fallout*. Y no somos los únicos "Me sorprendería que no lo estuvieran considerando" dice Chris Avellone, desarrollador de *Fallout 2* y *New Vegas*. "Si fueron a juicio es por algo".

Por supuesto, también le preguntamos a Bethesda, pero las respuestas del productor ejecutivo Todd Howard no aclararon mucho. Sobre si el trabajo efectuado hasta la fecha en *PV13* pertenece ahora a Bethesda, nos dijo que "No creo que se nos haya transferido junto a los derechos, pero no estoy seguro", mientras que su respuesta a si existe un nuevo *Fallout Online* en desarrollo esquiva la pregunta. "Nosotros [Bethesda Game Studios] no tenemos pensado hacer ningún MMO, y no sabría decirte lo que tiene planeado nuestra empresa madre", nos cuenta, negando su implicación en el proyecto pero sin decir ni mú sobre lo que pueda hacer Zenimax Online.

¿Cuánto nos queda para ver un nuevo *Fallout Online*? El acuerdo entre Bethesda e Interplay recogía plazos interesantes para especular: Bethesda les daba cuatro años de desarrollo, más dos años extra para preproducción y financiación y contratación. ¿Significa esto que tendremos que esperar hasta 2018 para ver el juego? Lo dudamos bastante. Nos cuesta creer que Zenimax no tenga fondos para empezar la producción cuando les dé la gana, mientras que Zenimax Online -que ya lleva seis años en marcha- nos dice que la infraestructura técnica y humana para un proyecto así ya existe. Bethesda estimaba que el equipo mínimo para poner en marcha el título era de 55 miembros, mientras que Zenimax Online cuenta con más de 200 empleados. ¿Podría estar desarrollando los dos juegos a la vez? No lo descartamos, aunque es difícil. Lo que sí es posible es que estén realizando toda la preproducción y diseño previos al desarrollo. De todos modos, Zenimax no anunciará nada hasta que *The Elder Scrolls Online* esté terminado (y hasta que vean cómo funciona entre el público, también), pero tampoco nos sorprendería demasiado que se desmarcasen con un *Fallout Online* para finales de 2015... Más de 15 años después de que Fargo tuviese la idea. Ojalá que la espera haya merecido la pena..



Una visión del futuro

Lo que esperamos del Fallout Online de Bethesda

America Online

■ NOS HA GUSTADO mucho la idea de *The Elder Scrolls Online* de juntar las diversas regiones de Tamriel en un solo juego. Poder ir de Morrowind a Skyrim tiene sentido en una escala tan vasta como es la de los MMOs. Y la misma idea llevada a *Fallout Online* nos hace salivar: poder viajar de la Nueva República de California o New Vegas hasta Washington sería perfecto. Problema: ¿cuándo lo ambientas? Tanto *TESO* como *Star Wars: The Old Republic* se fueron al pasado lejano, que la retrocontinuidad siempre es muy socorrida, pero en el universo Fallout no es posible retroceder tanto: porque llegas a nuestro mundo. La única opción sería irse unos cientos de años más adelante, pero claro: se corre el riesgo de que *Fallout 4, 5* y siguientes te chafen la continuidad y que tu juego On-line no sea canon.

Mazmorras para todos

■ **EL DIRECTOR DE *The Elder Scrolls Online*, Matt Firor es un fan confeso del antiguo sistema de mazmorras públicas de *Everquest*, algo que se perdió con la moda de las instancias. *TESO* contará con este viejo sistema, y apostamos por ellas para *Fallout Online*. El mundo tiene el potencial necesario para explotar la interacción entre jugadores. ¿Quieres formar alianzas temporales, forjadas con el miedo a que al final alguien traicione al resto? Deberías poder hacerlo. ¿Quieres ser un carroñero, acechando a otros a la espera de saquear sus cadáveres? Ey, *Fallout* en parte va de eso: qué menos para su MMO.**



Más de lo mismo

LA SERIE *FALLOUT* lleva viva varias generaciones, adaptándose sin problemas a distintos estilos de rolazo porque su entorno, trasfondo y personajes son la base del asunto. Feargus Urquhart tiene claro que esa es la clave para traducir *Fallout* al género MMO. "La marca ya dio un gran salto de los primeros juegos hasta llegar a cosas como *New Vegas*", dice. "Y fue capaz de hacerlo porque los últimos juegos se fijaron en las raíces de la serie: un western de supervivencia enloquecida en un páramo postapocalíptico decorado con los años 50, con el Vault Boy como mascota. Cuanto menos se desvíen de esta fórmula, más éxito tendrá *Fallout Online*".

Enfoque Narrativo

"PUEDE QUE HAYA algunas ideas interesantes en un MMO donde el jugador necesita sentirse aislado y solo, pero me interesa mucho más la versión para un jugador de la serie", dice Tim Cain, diseñador de *Fallout*. Y no es el único. La sensación de soledad es muy importante para los fans de la serie, así que es posible que sea el único concepto de Anderson que sobreviva a la transición a Bethesda. Tampoco nos sorprendería que Zenimax Online optara por algo más cercano a la experiencia de *Star Wars: The Old Republic*, creando un mundo multijugador masivo que puede jugarse a solas, con tanta narrativa, voces y contenido como un *Fallout 3*.

Free-to-play

MIENTRAS QUE *THE Elder Scrolls Online* es posible que apunte a un modelo de suscripción (al menos al principio), también es probable que sea uno de los últimos en hacerlo. El modelos gratuito es el futuro, no sólo de los MMO sino de muchos géneros, aunque los On-line ya van con ventaja. Si *Fallout online* se va a 2015, esperamos que sea completamente. Lo más interesante será ver qué hace Zenimax para monetizar el juego, y si puede hacerlo sin romper la ficción del jugador. El ejemplo más evidente sería tener que pagar por chapas de Nuka Cola. Si lo hacen bien, el sistema podría enfatizar la dureza y escasez de recursos característicos del postapocalipsis de *Fallout*.

Todo el arte conceptual de este reportaje viene de Interplay, y no debería considerarse representativo de lo que vaya a hacer Bethesda con la licencia.

Consecuencias globales

UNA DE LAS características principales de *Fallout* es que cada acción del jugador tiene consecuencias profundas. Su MMO tendría que presentar ese sistema a escala masiva, algo bastante ambicioso. Pero la ambición no es algo de lo que la serie adolezca: En *Fallout: New Vegas* el sistema era tremendo, con las acciones del jugador determinando el mapa político de la región. Ahora imaginad eso con cada jugador afectando al mundo. En MMO existe algo parecido: *Eve Online*, donde la economía la llevan los jugadores. Algo parecido extensible a otras áreas de influencia (¿a lo *Dark Age of Camelot*?) sería más que bienvenido en *Fallout Online*.

RITMO Y ACCIÓN: ¿Y AHORA QUÉ?

Después de la aparente muerte de Guitar Hero el año pasado, los juegos musicales se encuentran en una encrucijada. Tienen que rendirse o innovar. Con eso en mente, games™ ha preguntado a seis expertos sobre el futuro del género y si ha evolucionado lo suficiente desde PaRappa The Rapper. Esto nos contaron...

LOS EXPERTOS



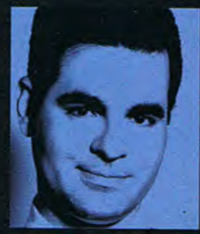
MASAYA MATSUURA
Como creador de *Parappa The Rapper* y padre del género musical, Masaya Matsuura se siente muy cercano al tema, y de forma nada sorprendente, siente que a este estilo le queda mucho que recorrer. "Como he dicho en otras ocasiones, los juegos de ritmo y acción son la unión definitiva de música e interactividad," nos cuenta, y añade que los desarrolladores tienen que encontrar una forma de fortalecer esa unión para que el género pueda evolucionar.



AKIRA YAMAOKA
El compositor de *Silent Hill* es uno de los músicos más creativos de la industria actual, y uno de los pocos que tiene en cuenta la naturaleza interactiva de sus composiciones. Ha trabajado en un juego musical de *Neon Genesis Evangelion* y nos cuenta que las mecánicas e interfaces del género todavía tienen mucho que avanzar "Antes, la música era algo que simplemente escuchabas, pero ahora con los videojuegos, la forma en que la disfrutas ha cambiado."



SIMON FLESSER
Simon Flesser es un nuevo nombre en el género, y ha llamado la atención recientemente con su híbrido de ritmo y sigilo para iOS *Beat Sneak Bandit*. Igual que en su juego chocan los géneros, sus opiniones sobre el tema están encontradas. "En teoría, no hay diferencias entre *Guitar Hero* y *Parappa*. Creo que, en general, hay muchos más juegos que logran convertir la música en algo visual que títulos que fallen. *Gitaroo Man* y la saga *Ouendan*, ambos de INiS, son títulos que lo logran de nuevas y muy divertidas maneras."



NEIL SORENS
"Se han diversificado en docenas de direcciones distintas, y se han creado algunos juegos de popularidad masiva," dice el director creativo de Zen Studios, Neil Sorens. "Pero un día, lo que ha funcionado durante años, de repente ya no funciona más, y tenemos que inventar algo nuevo." Lo que explica, quizás, por qué Sorens, un hombre más habituado a diseñar pinballs, está trabajando ahora en el desarrollo de *KickBeat*, una extravagante mezcla de juego de música y lucha.



JAMES MIELKE
James Mielke es un perfecto ejemplo de experto en música y en videojuegos. Después de trabajar como DJ en clubs de Nueva York, Mielke está ahora en Q Entertainment, donde recientemente seleccionó y arregló la banda sonora de *Lumines: Electronic Symphony*. **"Tiendo a pensar que hemos chocado con un muro,** y que el 95 por ciento de los juegos que se hacen hoy son clones de la mecánica de barras de colores y pulsar notas. Hay novedades interesantes, pero el género y sus desarrolladores se están estancando".



JAMES BARNARD
James Barnard es el creador de *Hiragana Pixel Party*, un juego de iPhone que usa el ritmo para enseñar japonés. "Hay multitud de mecánicas de juego ahora mismo, desde cosas como *Child Of Eden* y shooters de habilidad musical a *Groove Coaster* o *Pulse*," dice. "Aunque los juegos con instrumentos han llegado a un callejón con salida, ¿quién podía predecir algo como *Rock Band* hace quince años? La idea de que las mejores bandas del mundo cedieran sus masters para convertirse en contenido de videojuego muestra cómo ha crecido la credibilidad del medio."

"Cuando Activision fracasa con DJ Hero, hay que reflexionar" James Mielke

No importa cuánto haya evolucionado el género de los juegos musicales, desde el estilo 'Simón Dice' de *Parappa* y derivados a los simuladores con licencias a lo *Guitar Hero*. James Mielke tiene razón. La burbuja *Rock Band* ha estallado, y si el género musical quiere sobrevivir, tiene que volver a ingeniárselas para evolucionar hacia algo distinto. Y parte de esa evolución implica, parece ser, algo de mezcla bastarda con otros géneros.

Contempla los grandes juegos musicales de 2012 y verás que todos parecen haberse apareado con otros estilos: *Rhythm Thief y el Tesoro del Emperador* emparentó sus minijuegos rítmicos con una aventura del estilo *Profesor Layton*, *Theatrhythm Final Fantasy* convierte los JRPG en una odisea musical, y un vasto catálogo de juegos indi como *KickBeat*, *Hiragana Pixel Party* o *Beat Sneak Bandit* están llevando la mecánica básica de los juegos musicales hacia áreas inesperadas.

"Es la misma evolución que sufren todos los juegos," dice el director de *KickBeat* Neil Sorens. "La razón por la que sucede ahora con los títulos musicales es porque el género no ha sido explorado con tanta profundidad como otros estilos, y con la extinción de la popularidad de los juegos con instrumentos hay sitio para cosas nuevas."

¿Es posible que estemos pensando en los juegos musicales de la forma incorrecta? La mezcla de géneros que tiene lugar ahora mismo puede que no sea necesariamente un modo de mejorarlos, sino de usar la música para hacer evolucionar otros géneros. "No estoy seguro de que haya gente que quiera mezclar los juegos musicales con otros géneros; creo que quizás se trata de que están pensando en mejorar sus títulos introduciendo música en ellos," sugiere el creador de *Hiragana Pixel Party* James Barnard. Tiene cierta razón. Después de todo, casi todo el mundo que compra su juego para iPhone lo hace para aprender japonés: el elemento rítmico simplemente ayuda a que eso suceda.

"Mihiro, el protagonista del juego, lee algunas letras japonesas al ritmo de la música, tienes que recordar el ritmo y el sonido de las letras, y en la siguiente barra tienes que repetir correctamente la frase pulsando las letras en los momentos adecuados de la canción," explica Barnard. "La cuestión es que ella puede leerte las letras y enseñártelas en inglés, y tú tienes que pulsar el equivalente japonés. Como el juego te desafía a múltiples niveles (memoria, música, lógica, reflejos), no te das cuenta de que estás aprendiendo."

El creador de *Beat Sneak Bandit*, Simon Flesser, coincide en que la música puede ser un gran añadido al arsenal de un diseñador de juegos, y subraya que la idea de su juego era un puzzle en primer lugar, y un juego musical en segundo. "El diseño de los puzzles de *Beat Sneak Bandit* es extremadamente rígido. La música puede tomar muchas formas, pero los compases de 4/4 y los ritmos enfrentados a los acompañamientos también son extremadamente rígidos. Por ello, los principios de la música están construídos en términos alrededor de los cuales tiene todo el sentido construir un puzzle."

"También creo que hay algo en las secuencias rítmicas que le habla directamente a tu cerebro," añade Flesser. "Como jugador, siempre acabas en esta especie de estado de trance. Hay algo muy interesante en saber usar esas limitaciones: el jugador sabe las reglas, pero otra parte de su cerebro se deja llevar por el pánico. Casi parece un ejercicio cerebral."

Una cuestión que alza este género es si podemos esperar para un futuro un distanciamiento de los juegos tipo *Rock Band* para volver a bandas sonoras compuestas de forma específica. Los fans de *Parappa The Rapper* o *Paradise* pueden atestiguar



Masaya Matsuura dice que el secreto de un buen juego musical es "sentir que puedes palpar la música". Su juego de Wii *Major Minor's Majestic March* era un intento de hacer justo eso.

BISES
LOS REGRESOS RÍTMICOS DE 2012



1. THEATRHYTHM FINAL FANTASY

Esta celebración de 25 aniversario homenajea a *FF* en un híbrido de RPG y juego musical con controles táctiles para 3DS, no muy distintos de los de la serie *Ouendan*. Se planeó originalmente para DS y se pasó a 3DS para poder embutir el increíble tracklist de 70 temas. Están previstos otros 50 más via DLC.

Ya a la venta

BISES
LOS REGRESOS RÍTMICOS DE 2012



2. ORGARHYTHM

Creado por Takashi Hirai (*Space Channel 5, Rez*) *Orgarhythm* es un RTS para PS Vita que exige a los jugadores que pulsen distintos ritmos para iniciar diversos ataques. Conforme se complica la batalla también lo hace la música, con cada nueva unidad añadiendo elementos a la banda sonora. El distribuidor USA, XSEED, está animando a jóvenes músicos a que les envíen sus temas para incluirlos en un futuro DLC.

Fecha de lanzamiento: Por confirmar

BISES
LOS REGRESOS RÍTMICOS DE 2012



3. KICKBEAT

Un juego de lucha en el que cada jugador tiene que seguir ritmos correctamente para activar combos. *KickBeat* incluye música licenciada, pero también permite a los jugadores importar sus propios MP3s. "Funciona como otros juegos musicales, solo que los personajes toman el lugar de barra, flechas o iconos, diciéndote cuándo pulsar," dice el director Neil Sorens. "Y en vez de un pequeño indicador parpadeando cuando aciertas, tu personaje ataca al enemigo con algún movimiento marcial."

Fecha de lanzamiento: Por confirmar

"Al desaparecer los juegos de bandas, queda sitio para algo nuevo" Neil Sorens



"Me sorprende que géneros que darían pie a juegos rítmicos excelentes se usen tan poco", dice el creador de Beat Sneak Bandit Simon Flesser. "Yo, desde luego, querría jugar a un título de funk, soul o incluso ska/rocksteady. Muchas canciones de James Brown serían excelentes para esto"

hasta qué punto la música original funciona bien en los juegos de este tipo, aunque nuestros expertos tienen opiniones encontradas al respecto.

La buena música no garantiza un buen diseño de niveles," argumenta Flesser. "Las canciones tienen que ir acompañadas de un buen diseño, igual que los niveles tienen que estar bien planteados en un juego más convencional. Creo que ese es un gran problema de los juegos musicales con canciones licenciadas. Claro que sí, Jimi Hendrix es la bomba, pero eso no quiere decir que todas sus canciones vayan a dar pie a niveles necesariamente buenos. Cuando hacíamos la música para *Beat Sneak Bandit* me di cuenta que muchos de los loops de sonido eran demasiado complejos, tenían demasiadas capas y hacían que sucedieran demasiadas cosas en pantalla. Tuve que simplificarlos, acentuar los ritmos para que armonizaran con los niveles y la propia mecánica del juego"

"Componer de forma específica para un juego te da libertad," coincide Mielke, "puedes escribir música que acompañe a las sensaciones que quieres transmitir con un nivel específico. Eso tiene una contrapartida, y es que no puedes usar música licenciada. Para *Lumines Electronic Symphony*, equilibramos una banda sonora mayoritariamente de temas originales con algunas canciones licenciadas para darle atractivo. Pero últimamente hemos decidido usar solo temas licenciados para tener un mayor impacto. En muchas ocasiones nos ha limitado técnicamente, por cómo podemos manipular y arreglar los temas. Con canciones originales no habríamos tenido esos problemas."

Akira Yamaoka, sin embargo, nos recuerda que la elección de un tema no es nada si no hay detrás un buen diseño y ejecución. "Lo que hace que un juego sea divertido o no depende en gran medida de cómo programadores y diseñadores empleen la música. Por ejemplo, si la mecánica de juego exige que el jugador presione botones, el diseño debe hacer que sea divertido presionarlos. Incluso aunque haya canciones que hayan sido creadas para el juego, eso no quiere decir que funcionen bien con él."

Si hay una distinción clara entre canciones originales o temas licenciados, es que la música popular seguirá sustentando los juegos de instrumentos y baile, mientras que las bandas sonoras creadas para la ocasión irán a parar a juegos más originales, con exceciones como *Lumines* o *Theatrhythm Final Fantasy*. Estos dos títulos tienen más en común de lo que podría pensarse, ya que usan temas licenciados de forma muy poco obvia. Las canciones de *Lumines*, por ejemplo, están arregladas de forma que el juego funciona como un LP, con una progresión emocional deliberada, mientras que *Theatrhythm* coge temas

"En el futuro, veo juegos sustituyendo a los videoclips tradicionales"
James Barnard

BISES
LOS REGRESOS RÍTMICOS DE 2012



4. BEAT THE BEAT: RHYTHM PARADISE

Ya hicimos el análisis en **games™**, pero conviene estar atentos a la edición británica de esta colección de minijuegos musicales del equipo desarrollador de los WarioWare. No se va a editar en ningún otro país de Europa de este modo, e incluirá las bandas sonoras tanto japonesa como occidental del juego, lo que convierte a esta edición en la edición definitiva de este estupendo título musical.

Ya a la venta

BISES
LOS REGRESOS RÍTMICOS DE 2012



5. ROCK BAND BLITZ

Un nuevo *Rock Band* sin instrumentos de plástico suena a locura, pero es otra manera de volver a las raíces de Harmonix, las de *Amplitude* y *Frequency*. "Dijeron que lo lanzarían con 25 canciones, pero espero que permita usar la biblioteca de *Rock Band*," dice James Barnard. "Y tras comprar *Rock Band Blitz*, podrías disfrutar de todas las canciones que descargaste." Buenas noticias: ¡va a pasar exactamente eso!

Ya a la venta

BISES
LOS REGRESOS RÍTMICOS DE 2012



6. SOUND SHAPES

Cuando Masaya Matsuura habla de títulos que convierten la música en un juego, no podemos evitar pensar en *Sound Shapes*. Este inventivo juego ha sido desarrollado para PS Vita por el creador de *Everyday Shooter*, Jonathan Mak, y en él se usan los controles táctiles de Vita para que el jugador componga música, creando formas que se ven en la pantalla y que se combinan hasta crear una melodía. Lo bueno es que esas formas son también las plataformas de un juego de ídem, y se pueden compartir con otros usuarios. El futuro.

Ya a la venta



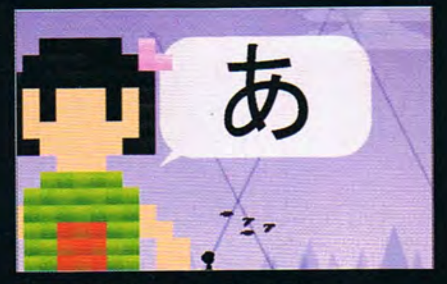
Aunque la mayoría de los juegos de Q Entertainment no son musicales, títulos como Lumines o Child Of Eden toman elementos prestados del género.



Akira Yamoka trabajó en Evangelion Sound Impact para Grasshopper y dice que el secreto de un buen juego musical es "sumergir a los jugadores en la música y convertirlos en parte de ella."

BATIBURRILLO MUSICAL

Si los juegos musicales sobreviven lo harán bastardeando con otros géneros. Aquí tienes cómo la actual oleada de juegos de ritmo y acción hace justo eso.



Después de Hiragana Pixel Party, James Barnard tiene estrafalarias ideas para el género. "Potencialmente, puedes hacer un FPS musical, para lo que necesitarías ratón y teclado," sugiere.

Kickbeat usa una mezcla de temas licenciados y remixes, tomando lo mejor de ambos mundos para su híbrido de música y combate.

1 BEAT THE BEAT: RHYTHM PARADISE
2 RHYTHM THIEF Y EL MIST. DEL EMPERADOR
3 ROCK BAND BLITZ
4 DANCE CENTRAL 3
5 JUST DANCE 4
6 REBUILD OF EVANGELION: SOUND IMPACT
7 WINTA
8 BEAT SNEAK BANDIT
9 KICKBEAT
10 LUMINES: ELECTRONIC SYMPHONY
11 CHILD OF EDEN
12 HIRAGANA PIXEL PARTY
13 GROOVE COASTER
14 THEATRHYTHM FINAL FANTASY
15 ORGARHYTHM
16 SOUND SHAPES
17 ROCKSMITH

GÉNERO MUSICAL: ESTRATEGIA (15), LUCHA (9), PUZZLE (10, 8), PLATAFORMAS (8, 16), CON HISTORIA (2, 14, 6), EDUCATIVO (12, 17), EMPLEO DE PERIFÉRICOS (4, 11, 5, 17), BAILE (9, 5, 4), SHOOT-EM-UP (11), 1, 3, 7, 13

escritos para juegos previos de *Final Fantasy* y los presenta en un nuevo contexto, pero que reverbera con emociones ya conocidas.

Los juegos musicales han logrado emocionar a los jugadores de formas que otros géneros solo han soñado. Recupera el 'Legendary Theme' de *Gitaroo Man* o 'Over The Distance' de *Ouendan* e intenta no conmoverte por su perfecta mixtura de narrativa, música e interactividad. Es uno de los grandes poderes de los juegos musicales, y uno que tendría que tener en cuenta el género conforme evoluciona.

Esto solo es posible con los géneros más jóvenes, así que dejamos que nuestros expertos vaticinen a dónde van los juegos musicales.

"Igual que la gente se cansa de una canción cuando te machacan con ella," responde Sorens. "también quieren novedades en sus juegos musicales."

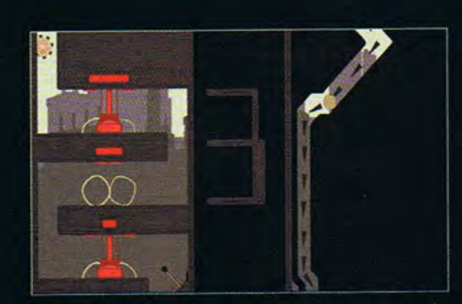
"Veo a los juegos reemplazando o complementando los videoclips tradicionales, o quizás convirtiéndose en otra forma de comprar música," dice Barnard, mientras que Mielke añade: "Seguro que habrá quien diseñe cosas más interesantes que los temas licenciados y las mecánicas machaca-botones. Si alguien descubre cómo convertir *West Side Story* en un juego, podríamos ir a alguna parte."

"Me entristeció que machacaran *Wii Music*," dice Flesser. "Para mí fue la única simulación del placer de tocar música, y no solo una reacción a símbolos en la pantalla. Me hubiera encantado que se hubiera explorado más en esa dirección."

Masaya Matsuura coincide con ello. "Gracias a la difusión de terminales como los tablets, apps que eran costosas y especializadas son ahora asequibles. Los juegos musicales han usado tradicionalmente música ya existente, pero podría existir la posibilidad de convertir el 'proceso de componer música' en un juego.

"Acabo de jugar en una web donde puedes tocar un sintetizador modular," concluye. "Aún estoy sorprendido con los avances tecnológicos actuales. Solo tienes que comparar lo que hacía en 1981 con lo que se puede hacer hoy."

> **"Siempre puedes convertir el 'proceso de componer música' en un juego"**
> **Masaya Matsuura**



Con *Sound Shapes* los jugadores crean música a través de distintos sonidos hechos por auténticos compositores, como el músico de electro Deadmau5.

PLANETSIDE 2

LOS MMOS COMIENZAN A SUFRIR MUTACIONES MUY INTERESANTES. YA NO SON TERRITORIO VEDADO A NO-ROLEROS O A GENTE QUE NO QUIERE O NO PUEDE PASAR DÍA TRAS DÍA MEJORANDO SU PERSONAJE.

Hablábamos hace un par de números de *Defiance* y de cómo la moda del *transmedia* busca encontrar nuevas vías de explotación de la narrativa y de maximización de esfuerzos y de beneficios. Y de cómo funcionaba un *shooter* masivo, un género del que vamos a hablar muy a menudo en los próximos años (y suponemos que presenciando mucho encogimiento de hombros y mucha expresión condescendiente por parte de la prensa especializada, que para lo que quiere es muy moderna y para lo que no, muy abuela). *PlanetSide 2* nos propone otra mutación de las convenciones de los MMO, o más bien, una zancada más en la transformación de los *shooters* en aquello de lo que hablábamos a propósito de *Defiance*: un espectáculo colectivo, global y, cómo no (¡es un MMO!), masivo.

Nos contaba Matthew Higby, director creativo del juego, que «*PlanetSide 2* es un nuevo género. No ha habido nunca antes un *shooter* que permita el combate de miles de usuarios simultáneamente». Eso es cierto. Es lo que marca la diferencia. Porque cuando estuvimos en San Diego en las oficinas de Sony Online Entertainment, contemplando junto a una veintena de periodistas de diversos países qué novedades ofrecía PlanetSide 2, la conclusión es que el juego se controlaba y sentía igual que un *shooter* Triple A tipo *Halo*. Pero claro, la diferencia está en la escala. Esos miles de jugadores simultáneos prometidos. Un auténtico caos. ¿O no?

«La idea es que la gente colabore a una escala inmensa. La acción en el juego abarca un planeta completo, que es un terreno de juego casi inabarcable. Pero cada jugador tiene su propia batalla, sus propias misiones, las que hacen que las tornas de la guerra global vayan cambiando poco a poco. Una guerra se libra en las batallas», dice Higby. Sería absolutamente ridículo (o absolutamente épico: en cualquier caso, no habría quien lo aguantara más de diez minutos) tener a miles de personas pegándose tiros y pasándose con tanques unos por encima de otros ante nuestros ojos. La solución está en la distribución: «El sistema se organiza de tal manera que hay una serie de líderes de escuadrón que encomiendan misiones. En el juego se puede participar de un modo más estratégico, pero también se puede llegar y pegar unos cuantos tiros. *PlanetSide 2* no deja fuera a nadie, no hemos querido que ningún jugador, desde el más individualista al que prefiere los equipos, se sienta excluído».

> "Cada jugador tiene encomendadas sus propias batallas, sus propias misiones."
>
> **Matthew Higby, Sony Online Entertainment**



TECNOLOGÍA PUNTA

■ **LOS RESPONSABLES de *PlanetSide 2* no se cansan de repetir que un juego como este solo puede hacerse en PC. Aparte de las necesidades de conectividad y de que, no nos engañemos, la reciente experiencia de Sony Online en materia de MMOs para consola, con *DC Universe Online*, no ha resultado muy halagüeña, lo cierto es que a nivel técnico el juego rebasa la media de uno de sus caractericas. En términos gráficos, por ejemplo, no tiene nada que envidiar a mastodontes como *Battlefield 3*.**

NOMBRE: PlanetSide 2
PLATAFORMAS: PC
COMPAÑÍA: Sony Online Ent.
DESARROLLADOR: Sony Online Ent.
LANZAMIENTO: Sin confirmar









■ Es interesante el planteamiento de «todos contra todos... y con todo lo que se pueda» y que enfrenta a facciones (salvo en zonas concretas con limitaciones específicas) con, por ejemplo, tanques acribillando a tropas de infantería que rezan para que llegue el apoyo aéreo. Caótico, espectacular y enfebrecido.

EL ORIGEN DEL DINERO

■ **PLANETSIDE 2 se ha planteado, desde el primer momento, como free-to-play. El dinero le llegará a Sony Online con microtransacciones que los jugadores harán para conseguir aditivos en el juego como colores distintivos, detalles en los uniformes, modificaciones en armamento y vehículos... Nada de ello cambiará, sin embargo, las características del juego, que permanecerá así equilibrado aunque haya quien se gaste pequeñas fortunas en tunear a su infantería. ¿Funcionará? Sobre el papel tenemos dudas, pero la iniciativa nos parece generosa, sensata y digna de atención.**



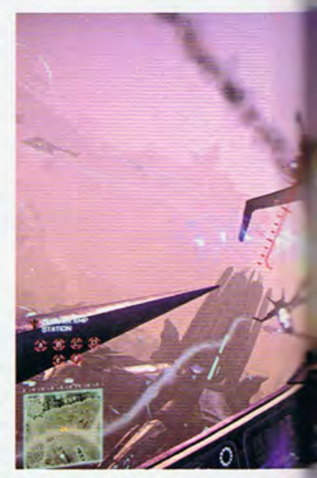
De acuerdo con ello, Sony Online ha preparado unas aplicaciones para iPad, iPhone y demás cacharrería móvil que servirá de red social y hub para ponerse al día de las misiones. El jugador recibirá en su teléfono o tablet una actualización de las misiones que hay que realizar, mensajes de sus compañeros y pautas organizativas del jefe del equipo. Es una forma más de organización para una estructura que, si Sony Online, no la organiza bien, puede quedar caótica y desastrada.

En San Diego se han preocupado de que la mecánica de juego esté equilibrada. La clásica división de los jugadores en clases es la inevitable y primordial. Estas clases serán ingeniero (repara vehículos, suministra armas y munición), asalto pesado (con su armamento apropiado para enfrentarse a vehículos y a infantería), asalto ligero (más veloces, con jetpack), infiltrados (saboteadores y francotiradores, con un manto de invisibilidad que, ojo, también puede afectar a vehículos), médicos (equipados con un rifle de asalto, además de las propiedades habituales de la clase) y, finalmente, los dueños del devastador Mechanized Assault Exo-Suit (MAX), que a cambio de poder generar un gran daño, cuando mueren necesitan no solo un médico para ser revivido, sino también un ingeniero.

> **"PlanetSide 2 ha supuesto un inmenso desafío tecnológico"**
> Matthew Higby, Sony Online Entertainment

A las clases se suman pequeños detalles en la mecánica y el desarrollo del juego, como las limitaciones en el empleo de explosivos, que impiden que se genere un caos total en los combates, con montones de soldados lanzándose granadas a lo loco. A pesar de su ritmo frenético, como es natural, *PlanetSide 2* quiere favorecer cierto componente estratégico para que el juego mantenga cierto desafío e interés. Por ello, también se ha pulido el sistema de mejoras y habilidades desbloqueables de los personajes: como sucede con otros aspectos del juego, estas se han limitado para que no haya graves desequilibrios entre rivales. Un jugador puede mejorar sus habilidades (*certs* las llaman) y progresar en el Battle Rank, lo que le dará acceso a nuevas *certs* más avanzadas. Las distintas clases también se irán desbloqueando y, en un detalle muy interesante y que da fe de la intención de Sony Online de hacer un juego a la vez *hardcore* y asequible para jugadores no especializados en las dinámicas de los MMO, un mismo jugador podrá desarrollar al mismo tiempo vez distintas clases, y elegir entre centrarse en una o gestionar varias al mismo tiempo.

Higby nos cuenta que «sacar adelante *PlanetSide 2* ha supuesto un inmenso desafío tecnológico, sobre todo a la hora de mantener la escala de las batallas sin que eso afecte a la latencia, el detalle gráfico o la profundidad de la mecánica». Detalles como la persistencia total del mundo imaginario de *PlanetSide 2*, donde una base conquistada permanece conquistada y, con ello, la guerra se decanta hacia un bando u otro según pasan los meses, dan fe de ello. Cuando probamos el juego, nos sorprendió la escala, por supuesto, pero también el frenetismo y la accesibilidad. Llegar, pegar tiros y a los diez minutos estar deseando ponerte a mejorar habilidades. Sin ser nosotros nada de eso.





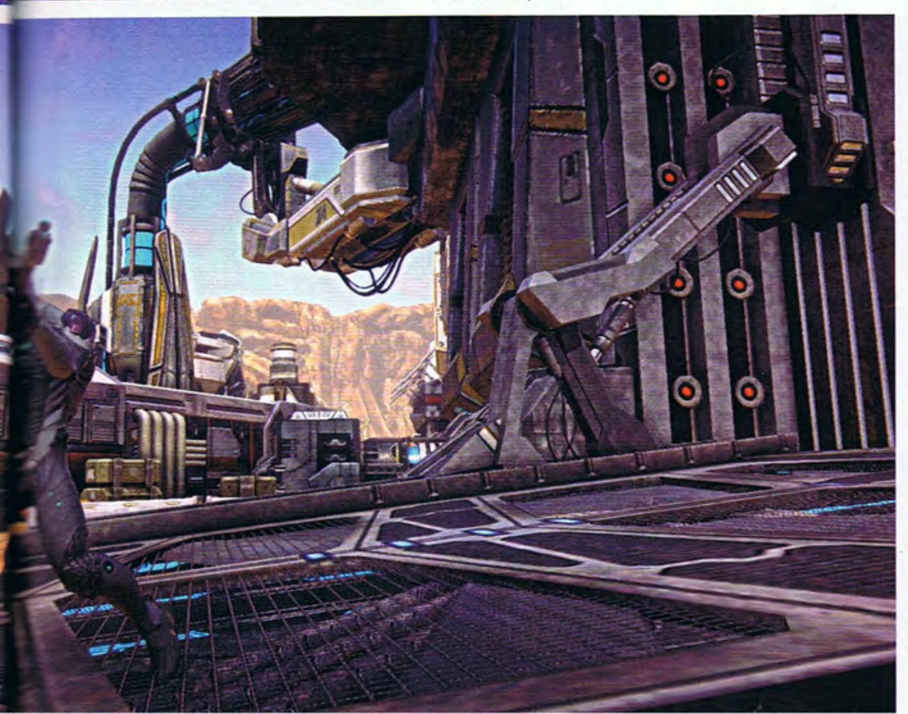


Sony Online aún no ha decidido cómo funcionarán los ciclos de día y noche, pero los habrá y condicionarán las partidas.





En nuestra prueba en San Diego tuvimos ocasión de jugar con un par de docenas de periodistas de todo el mundo. Como en cualquier MMO, resultaba espectacular ver decenas de avatares controlados por gente real, solo que aquí el impacto se multiplicaba por el ambiente abiertamente militar y agresivo. Y que todos esos exoesqueletos y naves estaban, también pilotadas por aliados y enemigos. Lo que se conoce como un auténtico pitote.



AÚN HAY CLASES





EN PLANETSIDE 2 se enfrentan ferozmente tres facciones. La República Terran es una sociedad autoritaria que quiere, a base de control militar, mantener el orden en sus colonias, aunque sea a costa de la libertad de sus súbditos. Les planta cara el Nuevo Conglomerado, una anárquica banda de disidentes, muy violentos y dispuestos a conseguir la libertad a cualquier precio. Finalmente, la Soberanía Vanu son unos fanáticos religiosos que veneran la tecnología antigua.





HAY ONCE vehículos disponibles para los combatientes de *PlanetSide 2*. La mayoría son los vehículos comunes de Nanite Systems, y pueden ser usados por los tres imperios. Van de transportes blindados aéreos a vehículos terrestres individuales y veloces. Aparte, cada Imperio tiene vehículos específicos. Son un tanque y un jet particulares de cada Imperio, a los que ya ha prometido Sony Online que sumará otros cuando el juego comience a rodar.

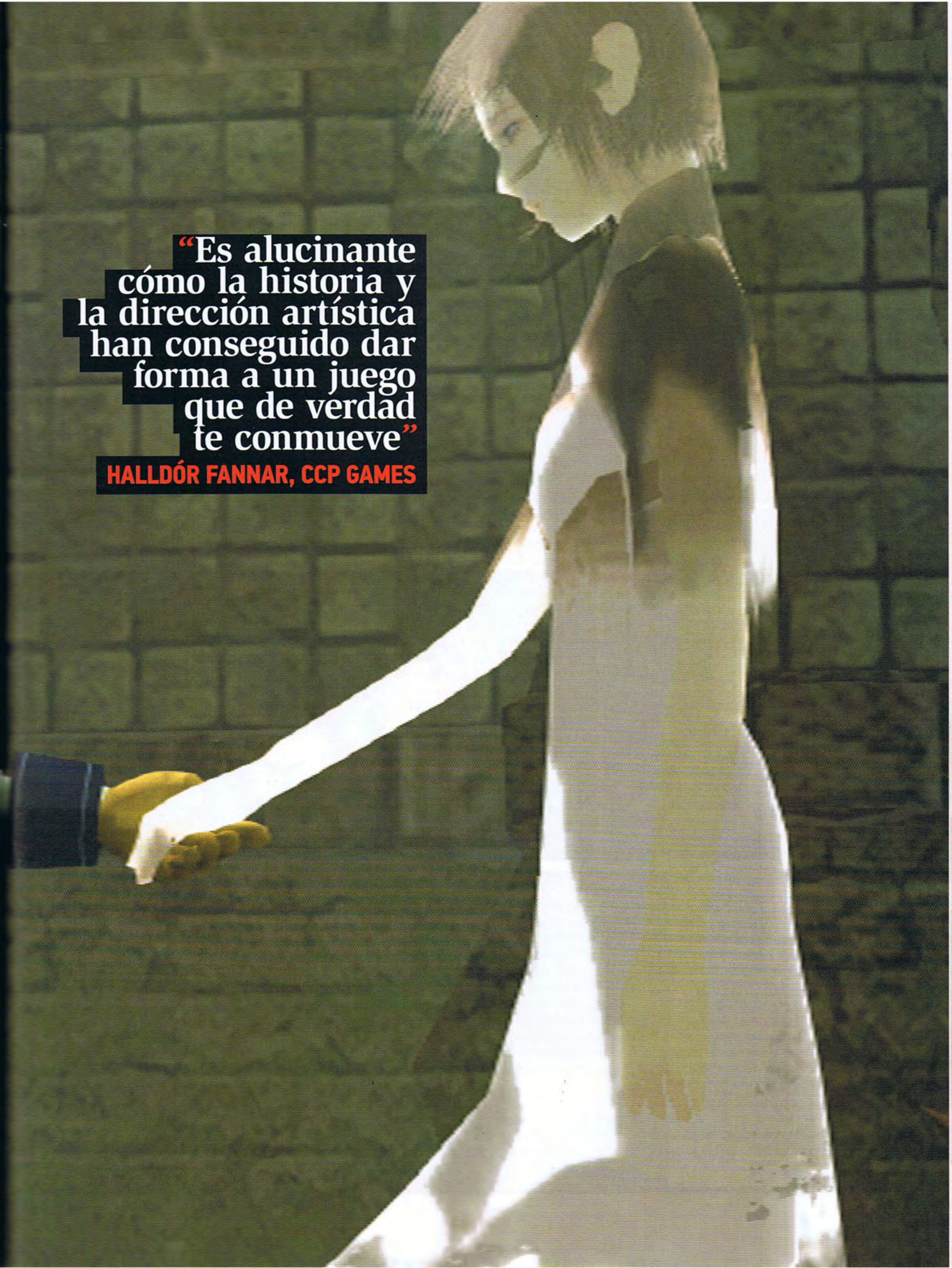


POR QUÉ ❤...

Ico

HALLDÓR FANNAR
DIRECTOR TÉCNICO, CCP GAMES

"Es alucinante cómo la historia y la dirección artística han conseguido dar forma a un juego que de verdad te conmueve, y sin apenas diálogos. También encuentro particularmente inteligente cómo resolvieron el tema del ayudante. Muchos juegos, por entonces, intentaron desarrollar una mecánica de colaboración, pero siempre se encontraban con el mismo problema: el otro personaje siempre tenía dificultades para seguir al protagonista. Esto se debía a la falta de madurez en los códigos para encontrar y seguir caminos, y a que carecíamos de ciclos de procesador para soluciones más complejas. Ico *resolvió esto con una chica asustadiza a la que había que llevar de la mano. Efectivamente, todo el proceso lógico de seguimiento lo hacías tú, llevándola de un lado para otro. Esto era una de las muchas cosas que* Ico *hizo realmente bien. Terminar este juego era una experiencia realmente satisfactoria y muy emotiva."*



> “Es alucinante cómo la historia y la dirección artística han conseguido dar forma a un juego que de verdad te conmueve”
>
> **HALLDÓR FANNAR, CCP GAMES**



AL DETALLE

GÉNERO: Mazmorreo de muerte
PLATAFORMA: PlayStation 3
OTRAS PLATAFORMAS: Xbox 360, PC
ORIGEN: Estados Unidos
COMPAÑÍA: THQ
DESARROLLADOR: Vigil Games
PRECIO: 64,95 € (PS3/Xbox 360), 50,99 € (PC)
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1

¿QUERÍAS MÁS MAZMORRAS? PUES TOMA TRES TAZAS

DARKSIDERS II

El primer *Darksiders* fue una de las sorpresas más agradables de los últimos años. Los tejanos Vigil Games fusionaron, con talento y desparpajo, la acción *hack'n slash* de un *God War* con la exploración de mazmorras al estilo *Zelda*. Los diseños de Joe Madureira y la imaginería bíblica (encarnábamos a Guerra, uno de los cuatro jinetes del apocalipsis) aportaban el toque maestro a un juego tan redondo como recomendable, y que aún puede encontrarse por dos duros en algunas tiendas (o incluso gratis si estás abonado a PlayStation Plus).

Dos años y medio después, nos llega la secuela, que transcurre de forma paralela a los sucesos narrados en la primera entrega. Mientras Guerra cumple la condena impuesta por el Consejo Abrasado (por desencadenar el Apocalipsis antes de tiempo), su hermano Muerte intentará enmendar la metedura de pata (una minucia: Guerra solo provocó el exterminio de la humanidad), buscando respuestas y aliados a lo largo y ancho del Inframundo, un vasto territorio entre el cielo y el infierno con mayor desarrollo urbanístico que la Marbella de los ochenta.

Me explico: uno de los aspectos que más entusiasmó a los jugadores del primer *Darksiders* fueron las mazmorras y su mecánica zeldesca, con puzzles, cofres, llaves maestras, nuevos poderes y jefazo correspondiente, así que Vigil Games ha decidido multiplicarlas en esta secuela. Con todas sus consecuencias. No vamos a tener ocasión de aburrirnos en un juego que duplica en horas de juego a su predecesor. Pero en el ecuador de la aventura, no hemos podido evitar sentir cierta desmotivación al comprobar que si bien el diseño de las mazmorras varía bastante, no sucede lo mismo con las razones para adentrarse en ellas. Ahí va un pequeño ejemplo: al visitar el Reino de los Muertos, nuestro objetivo es hablar con el monarca del lugar. Pero su canciller no nos dejará pasar a la sala del trono si antes no vencemos al campeón del lugar. Para invocarle, Muerte tendrá que localizar tres colmillos y colocarlos sobre la gárgola que decora la arena de combate. Tras vencer al bicho en cuestión (una especie de columna vertebral que se oculta bajo la tierra cual gusano de Dune), el Canciller nos dejará pasar, pero el Rey no nos hará caso hasta que llevemos ante su presencia a tres Señores muertos a los que tiene mucha ojeriza. Por momentos parece que controlamos al chico de los recados del Inframundo, siempre en pos de localizar dos de aquello o desactivar tres de lo otro. Y el caso es que no encarnamos a un labriego de calzas verdes y orejas puntiagudas, sino a la mismísima Parca, uno de los Jinetes del Apocalipsis, un titán capaz de lonchear a criaturas del tamaño de un centro comercial sin ni siquiera sudar. Las razones para adentrarse en fortalezas semiderruidas y templos humeantes no son demasiado imaginativas, pero afortunadamente la exploración de las mazmorras de marras sigue siendo tan apasionante como en el anterior *Darksiders*. En ellas encontraremos elementos de plataformas (Muerte corretea por las paredes al estilo Príncipe de Persia y salta de columna en columna, agarrándose a cada saliente cual ladilla de legionario), puzzles (algunos sencillitos, otros bastante puñeteros) y sobre todo combates, tan numerosos como intensos, contra seres de pacotilla e imponentes jefazos. La huella de *Zelda* no solo es evidente en simpáticos detalles como la tonadilla que suena cuando desbloqueamos una puerta, sino también a la forma en la que podemos bloquear la cámara alrededor de un enemigo determinado y darle cera mientras "bailamos" alrededor de él.

Llegados a este punto, es preciso resaltar uno de los aspectos más logrados de *Darksiders II*: la impecable integración del elemento RPG en la mecánica del juego. Al matar

LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

ESTADÍSTICAS PARA TODOS: Gracias a los accesibles submenús y sus diferentes opciones, optimizar el equipamiento de Muerte no puede ser más sencillo, incluso para los que no frecuentan los RPG.



Arriba: Podrás elegir entre una variada selección de hachas y mazas como armas secundarias. Estas últimas son lentas, pero también muy efectivas.

MEJOR QUE

BLACK TIGER





DARKSIDERS

PEOR QUE



Arriba: Utiliza la experiencia acumulada para ir completando los dos árboles de habilidades de Muerte. Al principio no le darás mucha importancia, pero no tardarás en aprender a explotarlo.

LA EXPLORACIÓN DE LAS MAZMORRAS, CON SU EFECTIVA COMBINACIÓN DE COMBATES, PLATAFORMAS Y PUZZLES ES TAN APASIONANTE COMO EN EL PRIMER DARKSIDERS



Arriba: La parte descolorida del muro nos indicará por dónde podremos emular al Príncipe de Persia, correteando por las paredes, de una viga a otra. Si te caes al vacío, tránquilo: solo perderás un poco de vida.











DESAFÍAR A LA MUERTE

Aunque su nombre provocaba el pánico entre la extinta humanidad, Muerte no causa el mismo efecto entre los habitantes del Inframundo. A lo largo de la aventura encontrará aliados, enemigos encarnizados y algún que otro aprovechado que solo le querra para hacerle el trabajo sucio. Gracias a los hacedores podrás allanar tu camino hacia el Yggdrasil (el árbol de la vida, todo un clásico de la mitología nórdica) mientras destruyes la Corrupción que ha invadido esta tierra a medio camino entre el Cielo y el Infierno. Un mal personificado en Absalom, un Nephilim que busca vengarse de Muerte y los otros tres jinetes del apocalipsis. Siempre hay un amargado que no sabe pasar página.



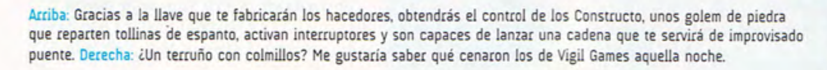
EL CRISOL: ¿CUÁNTO CONFÍAS EN TUS HABILIDADES?

¿Creías que *Darksiders II* no contaría con su propio pase online para intentar rascar algo del negocio del alquiler y la segunda mano? Las instrucciones del juego incluyen un código para acceder al Crisol, un modo de juego extra en el que demostraréis vuestra habilidad en la lucha a lo largo de 100 rondas consecutivas, venciendo a los enemigos que os salgan al paso. A partir de la 5ª ronda podrás reclamar un premio, o seguir adelante e ir jugándotelo todo en pos de mayores recompensas, como armas y equipamiento exclusivo.

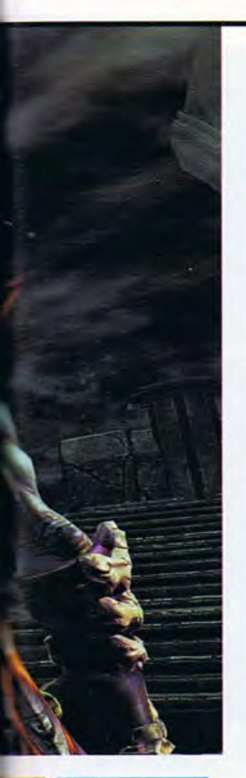








Arriba: Gracias a la llave que te fabricarán los hacedores, obtendrás el control de los Constructo, unos golem de piedra que reparten tollinas de espanto, activan interruptores y son capaces de lanzar una cadena que te servirá de improvisado puente. Derecha: ¿Un terruño con colmillos? Me gustaría saber qué cenaron los de Vigil Games aquella noche.



a ciertos enemigos (o al abrir algunos cofres), obtendremos nuevas armas y equipamiento para el jinete. En ese momento se abren diversas opciones para el jugador, dependiendo de su experiencia (o amor) hacia los juegos de rol. O bien podemos navegar por los submenús y estudiar los parámetros de cada guadaña, maza, armadura o bota para decidir si vestimos con ella, o bien podemos pulsar un botón en el pad para equiparnos automáticamente con la baratija en cuestión, sin necesidad de entrar en menú alguno. Diablos, si hasta hay una opción para cosechar automáticamente todo cuando encontremos, en plan miserable.

Recopilar tanta basura habrá valido la pena cuando nos crucemos con alguno de los mercaderes que pululan por el Inframundo (incluído un viejo amigo: Vulgrim), a los que podremos vender la chatarra (además de comprar nuevas armas y pociones de vida e ira). Aunque por los dos duros que nos darán, casi mejor utilizar los excedentes a modo de ofrenda para las armas "poseídas", que multiplicarán sus parámetros de ataque y defensa a medida que vayamos "alimentándolas" con otras armas. La maniobra tiene sus riesgos (puede que sacrifiques armas y complementos que no volverás a encontrar), pero la experimentación te ofrecerá más de una agradable sorpresa. Los jugadores más generosos podrán enviar a sus amigos las armas que ya no utilicen, a través de la conexión online y determinados altares repartidos por el juego. Un detalle simpático con el que Vigil Games ha querido aprovechar la conexión a PSN o Xbox Live para algo más que para descargar el típico DLC de turno.

Tampoco queremos pasar por alto los dos árboles de habilidades de Muerte, con los que usaremos la experiencia ganada en la aventura para desbloquear y potenciar hechizos que podremos ejecutar en pleno combate con una sencilla combinación de botones. Al principio pueden parecer un elemento secundario en comparación al placer que provoca descuartizar a un enemigo con las guadañas, pero más adelante marcarán la diferencia entre morir (que paradoja, la mismísima Muerte perdiendo "la vida") o dar el golpe de gracia a ese jefazo puñetero que se nos resiste una y otra vez.

EN DARKSIDERS II TODO HA SIDO DIABÓLICAMENTE DISEÑADO PARA AGARRARTE POR EL PESCUEZO DESDE EL PRIMER MINUTO DE JUEGO

Muerte va equipado con un arma principal y otra secundaria. Entre las primeras podrás elegir entre diversas clases de guadañas, que ofrecen el equilibrio perfecto entre velocidad y contundencia. En cuanto a las segundas, es posible optar por armas lentas y demoledoras (mazas o hachas que convertirán en pulpa todo lo que pille en su campo de acción) o decantarse por la velocidad endiablada de los guanteletes, que te convertirán en el Cassius Clay del infierno. El arsenal incluye además la pistola de Disputa (otro de los jinetes) con la que activar las bombas (más de un puzzle dependerá de ello) y castigar a los enemigos voladores. Y como es tradición en el género, al superar determinados templos/castillos/chamizos obtendremos nuevos poderes y habilidades con los que alcanzar ese cofre o esa sala que parecía inalcanzable en mazmorras que ya habíamos visitado anteriormente. En Darksiders II todo ha sido diabólicamente diseñado para agarrarte por el pescuezo desde el primer minuto de juego y no soltarte hasta llegar al final. La mecánica es tan adictiva, uno disfruta tanto al machacar monstruos y trepar por paredes que incluso llega a "hacer la vista gorda" cuando se le ven las costuras al entorno gráfico. Algo que sucede en más ocasiones de lo que nos habría gustado.

La versión Xbox 360, por ejemplo, se mueve con una suavidad encomiable, pero al cabalgar en espacios abiertos, si uno tiene la ocurrencia de girar la cámara rapidamente puede detectar tearing a mansalva, algo que no hemos llegado a ver en la entrega de PlayStation 3. Podríamos pensar que el defecto viene dado porque Vigil Games ha exprimido el hardware al 110%, pero no es el caso. De hecho, y a pesar de que el juego ofrece unos diseños deslumbrantes en cuanto a los jefazos y las mazmorras que los albergan, nos da la impresión de que esta secuela se queda por debajo, a nivel gráfico, respecto a su predecesor. Quizás sea debido a la ambición de Vigil Games por crear un mapeado el doble de grande que en el primer *Darksiders*, lo que les ha llevado a descuidar algunos aspectos técnicos. Pero confiamos en que THQ no tarde en ofrecer una actualización que acabe con algunos de los bugs con los que nos hemos topado. En un juego mediocre puede que no llamaran excesivamente la atención, pero en una obra tan notable como ésta "cantan" tanto como un tag graffitero sobre un Velázquez (perdonad la analogía cultureta, en realidad yo siempre he sido más de la escuela de Chumy Chúmez). De lo que no tenemos queja alguna es del apartado sonoro: el doblaje en castellano es excelente y las sensacionales composiciones de Jesper Kyd actúan como un engranaje más de cada mazmorra. Aparecen y desaparecen en el momento preciso, potenciando aun más la exquisita ambientación del juego.

Darksiders II ofrece acción, plataformas y aventura en dosis de caballo, y gracias a su ingeniosa integración de elementos roleros es capaz de cautivar tanto al habitual del Action RPG como al que solo busca repartir hachazos entre ruinas milenarias. A Vigil Games le habría resultado más sencillo encorsetar la mecánica bajo un entorno espectacular y pasillero (plagado de QTE, con la cámara bien fija), en lugar de darnos la libertad de explorar valles y palacios abandonados. Si el precio a que pagar por ello es sufrir unos cuantos bugs gráficos y peregrinar de mazmorra en mazmorra con encargos similares, bienvenido sea. Pero por muy buenos ratos que hayamos pasado junto a Muerte, es difícil olvidar el hecho de que el primer *Darksiders* ya ofrecía un desarrollo igual de deslumbrante, junto a una historia mejor elaborada y unos gráficos más sólidos. Las secuelas nacen para superar a sus predecesores. Ésta no lo ha conseguido, pero aun así nadie puede negar que es un grandísimo juego.

NEMESIS

VEREDICTO 8/10

COMO A UN HIJO, SE LE QUIERE AUN CON SUS DEFECTOS.

FAQ

¿QUÉ DURACIÓN TIENE LA AVENTURA?
Todo depende de tu afición a la exploración, pero calcula de 20 horas en adelante.

¿QUÉ SON LOS NEPHILIM?
En el universo Darksiders son el fruto de la unión entre un ángel y un demonio, aunque la Biblia (y el guión de El Shaddai: Ascension Of The Metatron) les otorga otro origen: ciertos ángeles desafiaron a Dios y bajaron a la tierra para amancebarse con humanas. Éstas dieron a luz gigantes cuya lujuria les hizo amagarse con todo bicho viviente.







Arriba: Empujar bolas gigantes es una constante en algunas mazmorras. Suena asqueroso, pero esto no es una roca, sino un huevo que eclosionará en el momento más inoportuno.

MARIO SE SUMA AL CARRO DEL CAPITALISMO MÁS VORAZ

New Super Mario Bros. 2







Los *Mario* son como la comida de nuestras madres, como sus croquetas, para ser más exacto. Esas que permanecen en nuestra memoria siempre iguales. Cada vez que volvemos maltrechos al nido y maldiciendo nuestra vida adulta, sabemos que hay algo que no ha cambiado y que sigue sabiendo como hace diez años. Que la receta se mantenga no hace que nos guste menos, aunque ya hayamos probado cosas mejoress y que normalmente optemos por otras comidas: las croquetas de mamá siempre serán *las croquetas de mamá*. Por eso el fontanero de Nintendo sigue siendo un exitazo cada vez que pisa una consola: mil veces lo jugamos, mil veces sabe a gloria. Vale: Mario ha visto varios formatos, pero no dejaría de ser la versión con pollo o jamón de las mismas croquetas. Hoy la receta es clásica, pero con un toque vanguardista.

No puedo llamar original a un juego que lleva un 2 en su propio nombre (alguna vez es posible), pero que me rajen si la idea sobre la que gira todo el juego no tiene un toque magníficamente excéntrico: coger muchas monedas. "Uy, sí, menuda cosa, hacer algo que lleva 25 años haciéndose". Parad el carro, chicos, que ahora esa chorrada que se convirtió en algo secundario con los años (conseguir vidas y poco más), ha vuelto a ser el eje principal: hay que volver a conseguir muchos puntos. Sí, se siguen superando niveles, obteniendo vidas, usando flores para lanzar fuego (o para convertir bloques en monedas, esto es nuevo) y demás, pero todo con el único fin de acabar la fase con un número de monedas que llegue a las tres cifras. Y pasa como con *Bulletstorm*, que aunque es un juego muy diferente, insta también a jugar de un modo muy concreto y a hacer el cafre. Hay que liarse a coger monedas como un poseso haciendo combinaciones locas y tratando de saltar como dios manda. Ejemplos: activando uno de los círculos amarillos en una pantalla con peces voladores, los bichos se convertiran por tiempo muy limitado en peces de oro que llevan



AL DETALLE

GÉNERO: Plataformas avaro
PLATAFORMA: 3DS
ORIGEN: Japón
COMPAÑÍA: Nintendo
DESARROLLADOR: Nintendo
PRECIO: 44,95 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1-2
ANÁLISIS ON-LINE: Sí

Derecha: ¿Dónde está Yoshi, me cago en la mar? No pueden poner cosas de *Mario World* y dejar fuera el dinosaurio verde.



NEW SUPER MARIO BROS. 2 OFRECE UNA MECÁNICA MUY CONOCIDA, CON UNA VUELTA DE TUERCA LA MAR DE INTERESANTE, PERO SIN EXPLOTAR





Izquierda: Si no os emociona jugar de nuevo con barra de Power es porque no tenéis corazón. Esto es volar de verdad, y no lo de *Super Mario 3D Land*. Es una pena que no explote la verticalidad de las fases más allá de alguna moneda o bonus.





NEW SUPER MARIO BROS.

TAN BUENO COMO



MUCHO MEJOR QUE



SONIC GENERATIONS 3DS

monedas a la cola. Se puede optar por coger las monedas o por pisar los peces, que automáticamente nos remunera con la cifra de monedas completa. O podemos encadenar todos los peces, con bastante habilidad y muy buen *timing* para conseguir, esto es verídico, 5 vidas y 100 monedas (y otra vida) en menos de 10 segundos. Lo mismo ocurre con los típicos bloques de ladrillo que sueltan monedas, si se golpean más de diez veces seguidas a toda leche, ahora se convierten en un bloque de oro que Mario se pone en la cabeza (sí, eso) con el que cuanto más corra, más monedas obtiene. Esto es el juego y esto es lo que divierte: buscarse las oportunidades y aprovechar los lapsos de tiempo para jugar de forma frenética y, eso, coger monedas a cientos. Otra cosa es que la recompensa sea casi inexistente, por lo que mejor pensar que lo importante ha sido el camino lleno de monedas.

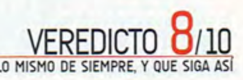
Evidentemente, se puede obviar todo esto y jugar como si fuera un *Mario* normal y corriente. Por seguir con la comparación, *Bulletstorm* perdía toda la gracia si no estampabas a un piojoso contra un cáctus y solo pegabas tiros. *NSMB2* aguanta mejor el tipo, claro, es un *Mario*; pero es entonces cuando se ven los refritos que lo lastran y uno piensa que se ha perdido la oportunidad de hacer algo diferente y mucho más grande. Podría hacer una lista con los elementos típicos de los *Mario* de los últimos años y este la cumpliría a rajatabla: las tres monedas grandes por pantalla que sirven para comprar nuevos caminos o fases de bonus (las cuales son algo nuevas, por cierto), las monedas rojas que dan un ítem o una vida, la seta que te hace muy grande, la seta que te hace muy pequeño, los mundos secretos que se desbloquean con caminos ocultos... Es la tercera vez en la que vemos el mismo planteamiento, con casi el mismo nombre y sin variaciones sustanciales, algo que fastidia cuando han dado con una fórmula tan buena pero que se aplica solo como un parche.

Algo que salva parte del juego son los toques de los dos mejores juegos 2D de la saga: contamos con la hoja de mapache de *Super Mario Bros. 3*, con la que podemos volar y jugar un poco, pero no mucho, con la verticalidad y las alturas de los escenarios; y también hay algunos toques de *Super Mario World*, aunque no los suficientes, por desgracia. No hay señales de vida de Yoshi, por cierto. Los escenarios, y es una lástima, no recuerdan a las mejoras pantallas de ninguno de los dos juegos, aunque las de *New Super Mario Bros.* fueron mucho menos originales. De este juego hereda la música, que puede gustar más o menos, según el respeto por los ritmos clásicos. Ver a los koopas bailar por unos segundos en los cambios de segmento a mí me saca una sonrisita.

El juego también cuenta con un modo time-attack (mirar recuadro) y con cooperativo. El primero consigue mejorar la idea del juego, y de manera sensacional: más dificultad, menos tiempo y una sola vida. Se trata de otra gran idea que se queda sin integrarar en el juego principal y que se desperdicia. La fórmula del 'orogasmo' es buena y podría haber dado para más.

New Super Mario Bros. 2 ofrece una mecánica muy conocida, con una vuelta de tuerca la mar de interesante, pero sin explotar completamente. La diversión está asegurada, pero nos quedamos con ganas de un poco más. Eso sí, como con las croquetas de mami: mejor llevarse a casa algunas en un *tupper*.

BRUNO LOUVIERS



LO MISMO DE SIEMPRE, Y QUE SIGA ASÍ

LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

EL PASADO: Ya sea por falta de ideas nuevas o por vagancia, tenemos enemigos de *Super Mario World* y la posibilidad de volar como en *Super Mario Bros 3*, dos cosas que nos han hecho soltar una lagrimita.

FAQ

¿Y CUÁNTAS HORAS DURA EL JUEGO?
Si tenemos en cuenta que hay mundos secretos, monedas especiales y muchas cositas que desbloquear, pues estaremos hablando de 8 a 10 horas.

¿SE PUEDE COMPRAR EN LA E-SHOP?
Técnicamente, sí, salió a la venta junto con otros el 17 de agosto.

Y EL DLC, ¿QUÉ?
Muchísimo. Los desarrolladores han prometido dar contenido y nuevas misiones a diario.





¡COMPRO ORO!

O más bien, lo recolecto echando leches, que el modo Fiebre del Oro de *New Super Mario Bros. 2* es puro RedBull. Tener que juntar todas las monedas posibles durante tres pantallas, a solo 100 segundos por fase y sin fallar ni una sola vez, porque solo hay una vida, es todo un reto que vicia por puro pique con la dificultad, que va en aumento según se superan y desbloquean más fases. No se sabe todavía si el tan cacareado contenido descargable que se anunció para el juego intentará alargar este modo, pero es lo más probable. Ya se verán los precios...

UNA HISTORIA CHINA DE MACARRAS

Sleeping Dogs

Dentro de la larga, e inacabada, historia de los proyectos cancelados, la de *Sleeping Dogs* ha tenido un final feliz. Todo el mundo conoce al dedillo la turbulenta gestación de un proyecto que nació bajo el paraguas de Activision, con el nombre de *True Crime Hong Kong*. En 2010 un servidor tuvo ocasión de ver cómo se estaba cociendo el juego durante una visita a los estudios de United Front Games, en Vancouver. Allí, rodeados de estanterías con viejas copias en VHS y DVD de la filmografía de John Woo y Tsui Hark, se nos mostró un único nivel, al que quedaba mucho por pulir en el apartado gráfico, pero que destilaba un amor sincero hacia el cine de acción de Hong Kong. Desgraciadamente, en Activision no confiaban un carajo en el potencial del juego, por lo que acabaron cancelando el proyecto. *True Crime HK* estaba a punto de engrosar esos tops de "proyectos chulos que se subieron a un árbol" (con los que suelen bombardearnos las webs esos días en los que no hay noticias decentes) cuando por el horizonte apareció, salvadora, Square Enix para hacerse cargo del desarrollo, tenderle una mano (y un cheque con muchos ceros) a United Front Games y proporcionarnos la pequeña delicia que ahora tenemos en las manos. Mientras, en Activision, un ejecutivo con poca visión está a punto de ser trasladado a la división de *wargames* para teletexto.

Sleeping Dogs sigue al pie de la letra el decálogo de los sandbox: kilómetros de escenario por los que andurrear y hacer el asno, un buen número de misiones secundarias, comercios que visitar, coches que robar, tiroteos a cara de perro, ropita con la que vestir a nuestro personaje... Pero hay un aspecto que lo hermana con los gloriosos *Yakuza* de Sega y que provocará una empatía instántanea en todos aquellos que alguna vez malgastaron la paga del domingo en recreativas tan ilustres como *Double Dragon* o *Final Fight*: las peleas callejeras. La beta que

AL DETALLE

GÉNERO: Golpisas asiáticas
FORMATO: PlayStation 3
OTROS FORMATOS: PC, Xbox 360
ORIGEN: Canadá
COMPAÑÍA: Square Enix
DESARROLLADOR: United Front Games
PRECIO: 60,99 € (PS3, Xbox 360), 40,99 € (PC)
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1



Abajo: En el juego lo denominan "ataque de entorno". Nosotros preferimos llamarle portazo en las encías.



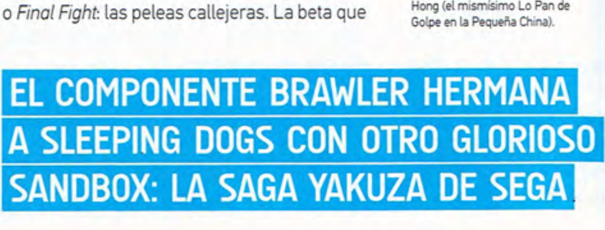


FAQ

¿CUÁNTAS HORAS DURA EL JUEGO?
Nosotros llegamos al final en apenas 11 horas, pero sin prestar demasiada atención a las misiones secundarias y los coleccionables. Hay gente que ha llegado a las 20 horas con una sonrisa y sin novia.

¿ESTÁ DOBLADO AL CASTELLANO?
No, solo subtitulado. Eso sí, no se ha escatimado a la hora de reclutar actores para prestar su voz al juego: Tom Wilkinson, Emma Stone, Kelly Hu, James Hong (el mismísimo Lo Pan de Golpe en la Pequeña China).









Abajo: United Front Games no ha tenido escrúpulos a la hora de fusilar elementos de otros juegos. Cualquier fan de Splinter Cell reconocerá en segundos la mecánica para abrir cerraduras.



vimos hace dos años ya mostraba buenas maneras: interacción con los escenarios (al estilo de *Stranglehold*, un juego a reivindicar), utilización de armas blancas, violencia de la gorda... pero este nuevo y vitaminado *Sleeping Dogs* se ha enriquecido además con una considerable mejora gráfica y el sistema de contraataques de los *Batman* de Rocksteady (cuando algo funciona, los demás no tardan mucho en copiarlo). Los canadienses han dado forma a una mecánica brawler sencilla y contundente como un martillazo en el ojo. Los que solo quieran dedicarse a machacar botones disfrutarán enormemente machacando cabezas contra las paredes o propinando puñetazos extrasecos, dignos de una película de los Shaw Brothers. Y los jugadores más técnicos (por no decir sádicos) podrán adquirir nuevos movimientos (localizando las 12 estatuas de Jade de nuestro antiguo maestro, que nos recompensará enseñándonos a ejecutar patadas cabriolescas y luxaciones criminales. Hong Kong está repleto de macarras de ojos rasgados con los que poner en práctica nuestro kung fú e interactuar con los puntos calientes del escenario, logrando ejecuciones tan violentas como desternillantes.

Las peleas son el elemento diferenciador de *Sleeping Dogs*, pero su mecánica juguetea además con otros géneros con idéntico desparpajo: hay tiroteos a mansalva (por supuesto, no falta una modesta dosis de bullet time - hablamos de un homenaje al cine de Hong Kong), conducción desaforada (lo mejor, disparar a las ruedas de los rivales en plena persecución) y misiones que van de lo escabroso a lo desternillante. El guión, con claras reminiscencias a *Infernal Affairs* (la película que adaptó Scorsese para crear *Infiltrados*), mantiene un tono serio, pero no escatima momentos divertidos, como cuando debemos disfrazarnos de monje budista (y repartir tollinas vestidos de esa guisa) para complacer el capricho de la prometida de nuestro patrón o destruir el feng shui de la casa de un jefe rival, moviendo un piano de sitio. La premisa del juego no es precisamente original: Wei Shen, un policía infiltrado entre las temibles triadas de Hong Kong, irá ganándose el respeto de sus hermanos hampones a base de patadas, pólvora y volantazos por la bulliciosa ex-colonia inglesa. Podremos disfrutar del sabor local (hay peleas de gallos, sesiones de karaoke a lo *Yakuza* y masajes con final feliz) e incluso interactuaremos con algunas mozas. Una de ellas, una estudiante americana, con la voz de Emma Stone. Algunos usuarios no comulgarán con el hecho de que el juego no llegue doblado al castellano, pero oir a los personajes alternar entre el inglés y el cantonés potencia, y mucho, la exótica ambientación del juego.

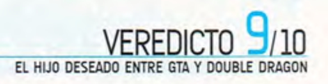
LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

LAS DISPUTAS, MEJOR A PUÑETAZOS: No es el primer sandbox que incluye peleas, pero sí el que mejor las ha integrado. De hecho, es sencillo olvidarse de las misiones y dedicarse solo a buscar bronca.

Mientras *GTA V* se hace de rogar, *Sleeping Dogs* supone un pasatiempo muy recomendable, sobre todo para los que seguimos rezando para que Sega traiga a Occidente el próximo *Yakuza*. La historia de Wen Shen se nos antoja algo breve (llegamos al final tras 11 horas de juego) aunque nos dejamos por el camino un montón de misiones secundarias y coleccionables (el ansía por trepar dentro del estamento criminal pudo con nosotros). La mecánica de disparo es mejorable, al igual que algunos detalles gráficos (ese exceso de blur en los tiroteos desde los coches), pero el elemento brawler, la gresca contra cinco o seis fulanos a la vez, logran que pasemos por alto cualquier defecto. De hecho llegará un momento, mucho antes de lo que imagines, en el que preferirás partirte la cara con media China antes de usar un arma de fuego. Habrá sandbox mejores, pero como juego de peleas callejeras *Sleeping Dogs* es de lo mejorcito que ha parido esta generación.

NEMESIS



EL HIJO DESEADO ENTRE GTA Y DOUBLE DRAGON



Izquierda: El cuchillo está muy bien, pero la mejor arma es tu imaginación: ¿Qué podrías hacer con ese gancho de carne?



TIENES DERECHO A SANGRAR COMO UN MARRANO

Cuando te rodean siete tíos con intención de romperte la espalda llega el momento de olvidarse del golpe de la grulla zurda y utilizar los "puntos calientes" de cada escenario. Podrás distinguirlos porque brillarán en color rojo al agarrar a cualquier fulano. Arrástrale al punto en cuestión y podrás ejecutarle de una manera tan cruel como resolutiva. Arriba tenéis solo un par de ejemplos, no es cuestión de destripar una de las mayores gracias del juego. Y pensar que a Volition le hicieron censurar su Punisher por muertes mucho menos gráficas que éstas...

SI YA NOS LO DICEN NUESTROS PADRES: ¿PARA QUÉ TOCAS?

Tales Of Graces f

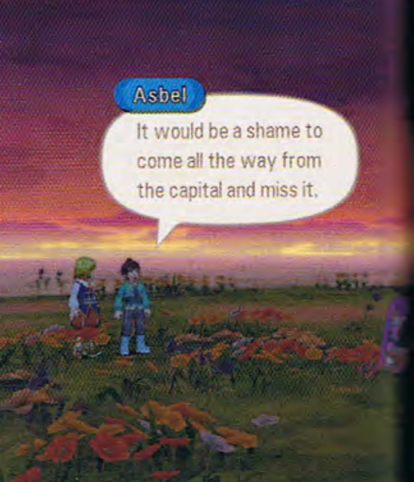
Tres años después de su lanzamiento, Tales Of Graces llega por fin a PlayStation 3. Y después del tiempo transcurrido, se podría esperar una adaptación absoluta a la capacidad de la consola de Sony, pero no es el caso. Después de una introducción que abre el apetito, decepciona encontrarnos ante un apartado gráfico que no está a la altura de la consola. Incluso puede que al principio nos detengamos más de lo necesario en asombrarnos con algún tipo de ejecución que no veíamos desde PlayStation 2. De todas formas, la calidad de *Tales Of Graces f* no se limita únicamente a su nivel gráfico, y no podemos descartar otros aspectos que hacen de él un buen juego.

La historia nos situa en el reino de Windor, concretamente en Lhant. Asbel, nuestro protagonista, es el primogénito del Lord de aquella región, un niño de once años que sueña con ser caballero mientras pasa los días haciendo travesuras y divirtiéndose con Hubert, su hermano pequeño. Sus vidas empiezan a cambiar el día que se encuentran con una niña algo mayor que ellos desvanecida en mitad de un prado. Cuando abre los ojos descubren que no sabe ni quién es ni de dónde viene. Tras algunas deliberaciones, Asbel decide responsabilizarse de ella, bautizándola con una abreviatura del nombre de una flor de la región, Sophie. Poco después también conoce al príncipe de Windor, un serio jovencito de su edad, desconfiado pero con ganas de hacer amigos. Todo parece perfecto hasta que una de las travesuras de Asbel acaba mal, lo que marcará un antes y un después en la historia. Transcurridos siete años desde entonces y con el grupo de amigos separado, Asbel está a un paso de cumplir su sueño de ser caballero, pero una serie de acontecimientos le harán recorrer los tres reinos con el fin de preservar la paz y resolver los misterios que rodean a Richard y a Windor.

Como en cualquier juego del género, deambularemos por los escenarios solos o con nuestros compañeros. A veces volveremos sobre nuestros pasos para atar cabos.





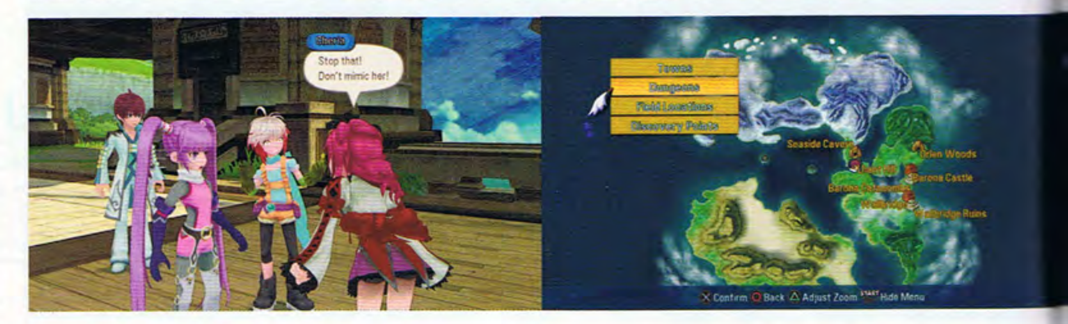




AL DETALLE

GÉNERO: JRPG f
PLATAFORMA: PlayStation 3
ORIGEN: Japón
COMPAÑÍA: Namco Bandai
DESARROLLADOR: Tales Studio
PRECIO: 60,99 €
LANZAMIENTO: 31 de Agosto
JUGADORES: 1-4 (solo combates)

Derecha: La mejora del sistema de batalla hace que sea más intuitivo desenvolvernos en ellas, sobre todo si llevamos la estrategia apropiada.

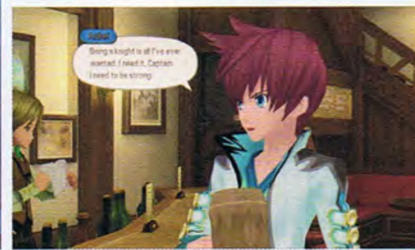


ADEMÁS DE LA INTERESANTE HISTORIA DE TALES OF GRACES, ESTA VERSIÓN INCLUYE EL EPÍLOGO LINEAGE & LEGACY, DE DIEZ HORAS





Izquierda: Puede que al principio no hagas mucho caso a este apartado, pero antes o después tendrás que centrarte en él. Prueba las habilidades de cada personaje para saber qué rol le corresponde, pues será necesario si queremos vencer.





MEJOR QUE

ATELIER RORONA: THE ALCHEMIST OF ARLAND





FINAL FANTASY XIII-2

PEOR QUE

FAQ

¿TENDRÁ ALGUN MODO ON-LINE?
No. Solamente tiene el modo Trials of Graces, donde podemos enfrentarnos contra los enemigos que queramos en distintos escenarios. Las puntuaciones que consigamos al derrotarlos podrán ser compartidas en el ranking On-line, pero nada más.

¿HABRÁ DLC?
En absoluto. Con las diez horas del epílogo hay suficiente para dejar la historia bien terminada.





JEFES DUROS DE PELAR

Nada es tan fácil como parece. Por mucho que tengas una estrategia ideal y personajes fuertes, derrotar a los jefes requiere tiempo y mucha paciencia. Conforme la barra de vida de nuestro enemigo vaya disminuyendo, más poderosos serán sus ataques y también será más difícil acertarle. Además, es muy común que llamen a pequeñas criaturas para que les apoyen en la batalla. Si te derrotan no te preocupes, puedes empezar directamente en la lucha y tienes la opción de cambiar la estrategia o los combatientes antes de empezar.

Como en todo buen RPG no faltan las zonas típicas: atravesaremos mazmorras, ruinas, en Windor recorremos bosques y valles, en Strata atravesaremos el desierto y para llegar a Fendel iremos con lo puesto bajo la nieve. Cuando estemos en las ciudades o puertos y tengamos que regresar a otro sitio por cualquier motivo, tenemos la opción de utilizar el T-Trans -Turtle Transport- que nos ahorrará tiempo y enemigos. Como siempre, es mejor ir a pie aunque nos cueste unos minutos más porque ahorrarnos esos enemigos nos hará luchar con mayor dificultad contra otros y, sobre todo, contra los jefes de cada zona.

A priori, podríamos hablar de una historia bastante típica de JRPG, pero no hay que subestimarla, pues es mucho mejor de lo que parece. Aunque a veces sepamos que las decisiones de Asbel no son las más acertadas, puede pasar cualquier cosa y siempre hay varios misterios a la vez. Eso sin contar el epílogo *Lineage & Legacy* que resolverá todos los cabos sueltos y además aclarará todos los misterios que envuelven a Sophie. No obstante, es mejor no hacer ningún otro comentario sobre ello para conservar la emoción de la novedad hasta el final. A través de los diálogos entre los personajes de cualquier reino iremos conociendo el desarrollo de la historia. No sólo los princiales, otros, como los ciudadanos, nos darán alguna que otra pista sobre lo que sucede o debemos hacer. A veces se nos hará tediosa tanta conversación, y tenemos la posibilidad de saltarlos, aunque no es algo precisamente recomendable si queremos enterarnos de todo lo que sucede en la historia. Es muy fácil pensar que lo que están comentando no es importante y luego perdernos algún detalle que hace más completa la trama.

No podemos dejar de hablar del sistema de batallas, que ha sido mejorado para dar más comodidad a los jugadores. En principio, los controles son simples: ataque con magia un botón, cuerpo a cuerpo con otro, cubrirse con otro y todos al alcance del pulgar. Además, podemos realizar un devastador ataque cuando la barra de poder de la izquierda se complete. La cámara puede ser ajustada dependiendo de lo que nos interese ver, como nuestro enemigo o la lucha que están llevando a cabo nuestros compañeros. No tenemos por qué tomar siempre el control de Asbel, aunque esté predeterminado. Con la cruceta podemos cambiar nuestro personaje en cualquier momento. Es más, desde el menú podemos elegir como líder, con el que recorrer el mundo, a cualquier personaje que nos acompañe en ese momento y también seleccionar quiénes intervendrán en la lucha. Además, no tenemos por qué luchar solos, podemos jugar con otros tres amigos, que asumirán el control de los combatientes restantes. Si queremos que todas las batallas nos salgan a pedir de boca es importante saber qué caracteriza a los demás personjes para que su rol sea adecuado. Por suerte, eso no significa que los enfrentamientos vayan a ser sencillos, pero por lo menos no nos encontraremos con todos los personajes K.O. al minuto de empezar. En cuanto a su duración, no estaremos más de cuatro o cinco minutos luchando en el caso de los jefes. Contra las criaturas que nos encontramos no gastaremos mucho tiempo, siendo uno de los múltiples bonus acabar la batalla en menos de veinte segundos. Si nos gusta el sistema de batalla o queremos practicar y aprender a manejarlo lo mejor posible, podemos jugar en el modo Trials Of Graces, en el que, según avancemos en la historia, se irán desbloqueando nuevos enemigos.

SIN CONEXIÓN

LO QUE ECHAMOS EN FALTA

IDIOMA: Para los tres años que ha tardado en llegar el juego desde Japón, podría haberse traducido a más idiomas y no sólo con voces y textos en inglés, lo que puede quitarle interés de cara a los jugadores.

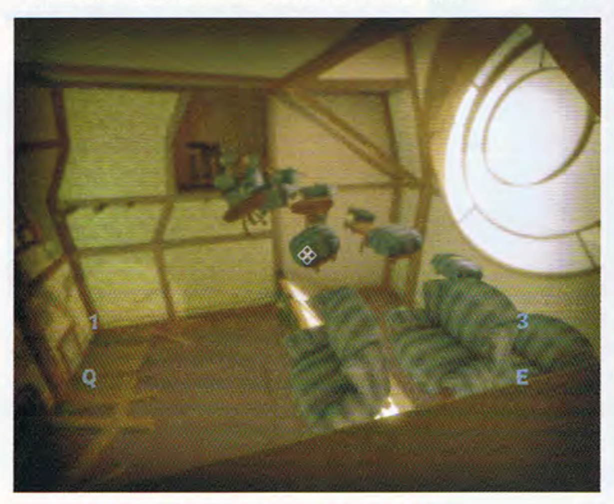
En definitiva, *Tales Of Graces f* es un buen videojuego que posee una buena historia. Lástima de carencias gráficas.

PAZ BORIS

VEREDICTO 7/10

UN JRPG AL USO PERO CON EMOCIÓN HASTA EL FINAL

Abajo: El juego mantiene cierto equilibrio entre el raciocinio y la habilidad pura. Los niveles que exigen más pericia plataformera son aquellos en los que hay que ralentizar el tiempo.





«LA CIENCIA AVANZA / PERO YO NO»

Quantum Conundrum

Es imposible hablar de *Quantum Conundrum* sin mencionar *Portal*. Imposible. Al fin y al cabo, Kim Swift -diseñadora de *Quantum Conundrum*, miembro del equipo que creó *Narbacular Drop* (el proyecto estudiantil que les garantizó un trabajo en Valve) y, posteriormente, *Portal*-, no va a poder distanciarse nunca de la indiscutible y revolucionaria obra maestra que fue aquel puzzle en primera persona de Valve. Por eso, *Quantum Conundrum* no se decide a llevar a cabo el saludable paso de matar al padre, y reverencia continuamente los hallazgos, la ambientación, el humor y la estructura de *Portal*. No pasa nada. Si alguien tiene derecho, es Swift.

Pero considerar *Quantum Conundrum* una mera réplica, una secuela apócrifa de aquella caja de sorpresas, es propio de observador vago y poco considerado. *Quantum Conundrum*, a pesar de su condición de adagio de un juego previo, acaba encontrando una voz propia gracias a un punto de partida considerablemente distinto al de *Portal*: en aquel juego, había una solución a cada puzzle, y el jugador tenía que encontrarla; en *Quantum Conundrum*, el jugador está libre en una sala de juegos (que a veces parece la Sala del Peligro de la Patrulla X) y las soluciones son múltiples, multiformes, en las que el azar, la pericia y el ingenio van de la mano.

Swift consigue que ese batiburrillo funcione poniendo a disposición del jugador una herramienta para solucionar los puzzles que abre infinitas vías de experimentación: ya no estamos ante una pistola que, simplemente, abre portales y comunica espacios. Estamos ante la posibilidad de hacer que una habitación entera y todo lo que contiene cambien de dimensión, mutando así las propiedades de los objetos y cómo se comportan. En la dimensión Blanda, los objetos son más ligeros y transportables, todo lo contrario en la Pesada. Hay una en la que el tiempo transcurre más lento, y una cuarta en la que la gravedad se invierte. Mientras que las dos primeras sirven a modo de tutorial de las posibilidades del juego, la segunda mitad pone en juego las cuatro dimensiones en puzzles inteligentes y endemoniados que, respondamos de una vez la pregunta, sí, están a la altura de los de *Portal* y su secuela en cuanto a ingenio, calidad y mecánica.

El único problema de *Conundrum* es que no le habría venido mal un enfoque algo menos dependiente del juego de Valve: habría sido de agradecer algo menos de complacencia con los cubos (que no son *companion cubes*, pero casi) como unidad mínima de los puzzles, la ambientación en un laboratorio lleno de trampas y, sobre todo, la omnipresente voz que ironiza sobre las pruebas y que, maldición, parece tener claro de que está a muchísima distancia de GLaDOS.

Nada de ello supone un grave problema. A lo largo de sus consistentes ocho horas de juego, *Quantum Conundrum* propone desafíos cerebrales de una contundencia poco habitual en estos tiempos. Que Swift no se haya decidido a quemar todos los puentes a su paso, cuando tenemos ante nosotros un juego tan rotundo, desde luego, no deja de ser un mal menor.

JOHN TONES

LA HUELLA

QUÉ HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

BARULLO MULTIDIMENSIONAL: El gran logro del juego es su salto instantáneo de una dimensión a otra. Hay algo mágico en ello, y te verás saltando entre dimensiones solo para presenciar los efectos.

DETALLES

PLATAFORMA: PC
OTROS FORMATOS: PlayStation 3, Xbox 360
ORIGEN: EE.UU.
COMPAÑÍA: Square Enix
DESARROLLADOR: Airtight Games
PRICE: 14,99€
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1
REQ. MÍNIMOS: Windows XP, Intel Core 2 Duo 2,2 Ghz o AMD Athlon x2 64 3800+, 2 GB RAM, GeForce 8800 GT 512 MB o ATI Radeon HD 2900 512 MB

MEJOR QUE

NARBACULAR DROP

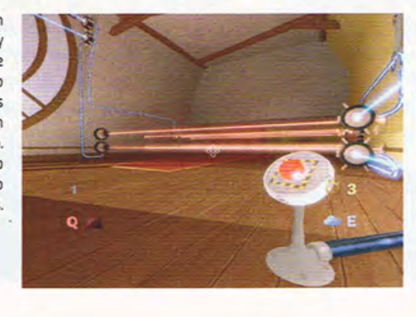




PORTAL 2

PEOR QUE

Derecha: Como en Portal, morirás una y otra vez por culpa de un láser travieso o una caja de caudales cayendo desde un sitio inadecuado. Bueno, de eso no había en Portal, pero ya nos entendemos.





VEREDICTO 8/10

UN ESTUPENDO PUZZLE DE ACCIÓN, A PESAR DE LAS DEUDAS

VISUALIZANDO LAS MELODÍAS

Sound Shapes





Arriba: La bola se adhiere a la mayoría de superficies y salientes, pero en cuanto roza algún elemento rojo es eliminada. Busca, además, la ruta adecuada para recoger el mayor número de monedas, pues estas liberan notas musicales.

Una incógnita en el firmamento de PS Vita reinaba desde que Sony anunció su catálogo de juegos allá por enero. Nos mostró ciertas pinceladas de *Uncharted, Everybody's Golf, Little Deviants...* y sí, también de *Sound Shapes*. Todos ellos mostraban mecánicas exquisitas que poco corroboramos el día de su lanzamiento, un mes después.

Pero de *Sound Shapes* solo teníamos un turbio recuerdo sin sentido de una bola que se pegaba a las superficies y, aunque no lo vimos -o no lo llegamos a entender-, sus responsables nos aseguraban que podríamos hacer música con eso: con una bola pegajosa. Pasaban los meses y nada, no teníamos noticias de él. Hasta llegamos a pensar que había quedado en el olvido. Pero no, aquí está, disponible en la *PlayStation Store*. Evidentemente, tardamos cero coma en descargárnoslo y ya podemos decir que le hemos encontrado todo el sentido lúdico y musical a esta pequeña obra de arte. Tras unos gráficos con cierto aire retro y minimalista y una jugabilidad realmente sencilla, pero tremendamente inteligente (en la que tienes que poner en práctica el ensayo-error con estrategia), nos encontramos ante un juego con tal potencial que te atrapa desde -incluso- el tutorial. El

El talento de Deadmau5, Jim Guthrie o I Am Robot and Proud se deja notar en los seis «álbums» que conforman el juego. El estilo musical de cada artista se representa visualmente en cada nivel -o pista- de cada vinilo, diseñado por otros tantos talentos del desarrollo gráfico, como PixelJam.

La mecánica de juego se basa en ir añadiendo notas musicales a un pentagrama. Así, para llevar la bola hasta la salida de la «pista», deberás guiarla por las superficies a las que se puede adherir mientras sorteas los elementos de color rojo (en cuanto los roces, comenzarás desde el último punto de control, que afortunadamente hay bastantes) y recoges las monedas que liberan una nota musical a la base que suena en ese momento.

La parte más creativa se encuentra en el editor de niveles, donde podrás añadir sobre una base ya creada las notas y efectos (bucles, reverb...). De tal manera que, usando la pantalla táctil delantera y trasera, deberás ir colocando en el escenario -una cuadrícula vacía- los objetos desbloqueados previamente en el modo principal (terrenos, colores, notas...). Y si te gusta tu composición, compártela con otros usuarios subiéndola a la Store.

ANNA

AL DETALLE

GÉNERO: Plataformas musical
PLATAFORMA: PS Vita
ORIGEN: EE.UU.
COMPAÑÍA: Sony C.E.
DESARROLLADOR: SCEA
PRECIO: 12,99 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1

TAN BUENO COMO
PATAPON 3



MEJOR QUE
PIXELJUNK 4AM

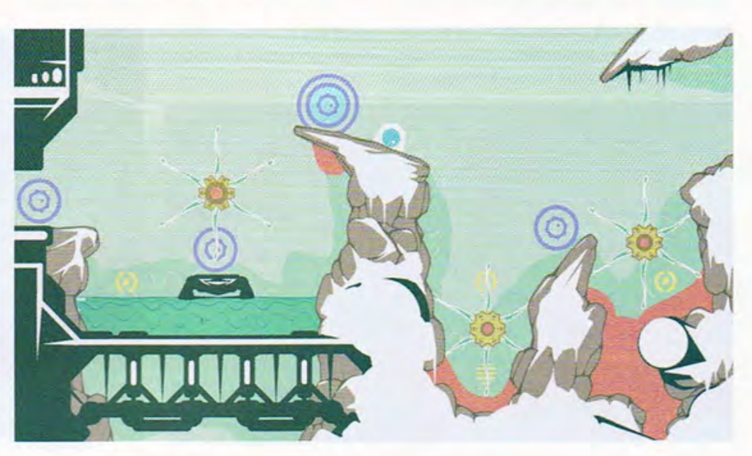
LA HUELLA
LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

MATERIALIZA LA MÚSICA: Ni Patapon y ni PixelJunk 4am alcanzan una jugabilidad tan sólida. Música y plataformas van de la mano con una mecánica de juego y una vistosidad única.

VEREDICTO 9/10
LA MÚSICA SE MATERIALIZA EN UN PLATAFORMAS



Arriba: El modo Campaña incluye seis vinilos, cada uno con cuatro pistas con música de diferentes artistas y escenarios diseñados por otros tantos artistas gráficos. La mecánica es la de un plataformas, donde seguir el ritmo de las melodías es muy importante.



CUANDO CAE LA NOCHE

Deadlight





Arriba: Los combates son, sin duda, el elemento menos pulido del juego. A pesar de su intensidad y su conveniente y relativo realismo, el cuerpo a cuerpo es algo menos satisfactorio de lo que debería.

Es obvio que un juego como Deadlight cuenta con todas nuestras simpatías desde su inicio. Replica la ambientación y el argumento de una película clásica de zombis en los años ochenta y la ambienta en una algo agreste Seattle. Copia la mecánica de clásicos como *Prince of Persia*, *Another World* o *Blackthorne*, que más recientemente se han visto replicados en juegos descargables como *Limbo* o *Shadow Complex*, y permanece fiel a ese estilo, sin aspavientos, sin presunción. E invierte un esfuerzo monumental en conseguir una atmósfera enrarecida y macabra, llena de claroscuros y con una atención obsesiva por el detalle. Que al final, con la saturación zombi que llevamos viviendo unos años, es lo que distingue a unos juegos del género de sus competidores.

Y todos estos engranajes, todos estos gatillos que, como decimos, disparan nuestras simpatías, funcionan a la perfección. *Deadlight* se juega con máximo agrado, y aunque no se guarda sorpresas revolucionarias en su seno, el jugador con cierto gusto no dejará de aplaudir las exquisitas animaciones (que parecen de rotoscopio, pero están diseñadas enteramente a mano, lo que les da una artificiosidad encantadora) o la sencillez con la que el juego avanza, sin plantear desafíos serios al jugador con callo (hay, de hecho, algunos puzzles que rozan lo vergonzosamente facilón).

¿Qué le falta a *Deadlight* para alcanzar la excelencia, pues? Posiblemente, una segunda mitad un poco más atinada, y que no confíe tanto en la pericia del jugador para adivinar cuál es el punto exacto para dar un salto o para lanzarse al vacío. Desde que, aproximadamente al comienzo de su segundo tercio, nuestro héroe Randall se topa con un personaje secundario del que no diremos más aquí, el juego pasa de ser una frenética persecución (con ritmo a veces, incluso, extirpado de títulos como *Canabalt* y derivados) a una sucesión de puzzles torpes y que ponen demasiado acento en el azar. La atmósfera perfectamente entretejida de los primeros compases del juego quedan en parte arruinados por un guion que va un poco a la deriva y por un diseño de niveles cada vez más perezoso.

Nada excesivamente grave en un juego con detalles exquisitos pero que no logra estar en todo momento a la altura de su planteamiento. Pero nuestras simpatías, como decíamos al principio, las tiene. De calle.

JOHN TONES

DETALLES

PLATAFORMA: Xbox 360
ORIGEN: España
COMPAÑÍA: Microsoft
DESARROLLADOR: Tequila Works
PRECIO: 1200 puntos
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1

PEOR QUE

SHADOW COMPLEX





MEJOR QUE

LIMBO

LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

MISTERIOS EN LA SOMBRA: La cuidadísima ambientación en un Seattle alternativo en 1986 hace que deambular por los decorados sea todo un placer, haya o no secuencias de riesgo.

VEREDICTO 7/10

UNA ODISEA QUE PODÍA HABER DADO MÁS DE SÍ

Derecha: Es de agradecer que, aunque se ajuste a una estética muy específica y una mecánica inamovible, Tequila Works se haya esforzado en imprimir la suficiente variedad en los escenarios donde se desarrolla del juego.





HORA DE AVENTURAS

Dust: An Elysian Tails

AL DETALLE

PLATAFORMA: Xbox 360
PAÍS: EE.UU.
COMPAÑÍA: Microsoft
DESARROLLADOR: Humble Hearts
PRECIO: 1.200 Puntos Microsoft
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1

MEJOR QUE

CASTLEVANIA: PORTRAIT OF RUIN





METROID FUSION

PEOR QUE

***Dust: An Elysian Tail* es una auténtica obra de amor, puesta en pie por una única persona: el programador Dead Dodrill, oculto tras un falso estudio que en realidad es un *one-man show*: Humble Hearts.** *Dust* aspiraba originariamente a ser uno de los indies descargables de 360, pero ganó el Dream.Buid.Play de 2009 organizado por Microsoft y se ganó el derecho a una distribución en Live Arcade con todas las de la ley. Dos años ha pasado Dodrill terminando un juego que (tras medio año extra de retraso) ha acabado formando parte del Summer of Arcade de este verano, donde ha destacado por encima de títulos como *Deadlight* o la versión HD de *Tony Hawk's*.

Lo de que *Dust* sea una obra de amor no no lo decimos solo porque su autor sea un solo titán tecleando código en un juego primordialmente artesanal, donde cada elemento de los decorados está estudiado (en los pueblos, por ejemplo, no verás casas que se repiten: cada una ha sido diseñada de forma independiente), sino también por su propia naturaleza. Con códigos visuales extirpados del *hack'n slash*, *Dust* es en realidad un metroidvania que le debe mucho al RPG y la exploración clásica, sin dejar de ser nunca un título eminentemente de acción. Largo como un día sin pan (oficialmente, unas dieciséis horas; extraoficialmente, estuvimos deambulando por su extenso mapeado unas veinte), a un sistema de combate limitado pero consistente, con magias sencillas y combos escasos pero asequibles, se suma un árbol de mejoras que permite mejorar los parámetros de salud, ataque, defensa, suerte, obtención de oro, así como las magias de nuestra irritante compañera de viaje Fidget, entre otros. Podemos equipar con objetos a nuestro héroe amnésico e incluso fabricar nuestras propias mejoras a través de un complicado periplo que incluye encontrar las piezas necesarias, la herrera pertinente y averiguar el diseño de la mejora. ¿No es suficiente distracción? La aventura está repleta de personajes secretos desbloqueables, pruebas de destreza y abundantes misiones secundarias. Todo un señor juego camuflado como un descargable más de Live Arcade, pero que en lo que se refiere a la cantidad de aventura que propone, deja en evidencia a sus compañeros de plataforma.

El gran «pero» es que el juego no es tan complicado de resolver como su intrincado sistema de mejoras y ramificaciones roleras en la mecánica sugieren: el mapeado, aunque extenso, es sencillo y solo se permite algún coqueteo puntual con el estilo Metroid. Cuando el jugador mejora a su personaje el juego no se complica y los enemigos son liquidables con demasiada facilidad, como si fueran moscas a las que se espanta de un manotazo. El resultado es que el jugador se topará con algo de tedio ocasional pero, sobre todo, con cierta tristeza al pensar hasta qué punto podría haber sido brillante *Dust* si Dodrill hubiera decidido ir hasta el fondo de su propuesta.

JOHN TONES

SIN CONEXIÓN

LO QUE ECHAMOS EN FALTA

VARIEDAD MARCIAL: Las virtudes de Dust son muchas, pero quizás donde más cojee sea en su sistema de combate, algo sin duda perjudicial para un juego de mecánica hack'n slash tan marcada.



Arriba: Al principio, los poderes de Fidget, esa especie de zorrillo-gato volador, te parecerán poca cosa. Combínalos con un giro de tu espada parlante y el campo de batalla será una masacre (con efectos sonoros de palomitas de maíz, para más guasa).







Arriba: Cierto sector de jugadores pondrá pegas en el mismo aspecto del juego que muchos otros calificarán de delicioso sello distintivo: el estilo gráfico, que renuncia al típico y esperable 2D a pixelazo limpio para sumergirse en una estética de cartoon blando, como de Disney ochentera.

VEREDICTO 8/10

METROIDVANIA MARCIAL CON ANIMALITOS SALVAJES

AHORA LA REVANCHA SE JUEGA EN CASA

London 2012

Porque el orgullo nacional nos llena y porque cada vez nos gusta más lucir nuestra bandera gracias a que, en parte, los éxitos de La Roja nos están quitando esos prejuicios -y pudores- heredados de una política bipartidista. Y también a que -en general- los deportistas españoles están arrasando dentro y fuera de nuestras fronteras. Somos números 1 y así lo hemos demostrado en los Juegos Olímpicos que se han celebrado en Londres, a pesar de la baja de nuestro abanderado, Rafael Nadal (que no se recuperó a tiempo de la tendinitis de su rodilla), o de ases del deporte como Samuel Sánchez, que no pudo asistir a causa de las lesiones tras su caída en el Tour. El equipo español regresa a casa con el tercer mejor medallero de la historia, y ahora tú tienes la posibilidad de superarlo y alzarte al pódium de la victoria con este entretenidísimo juego que reúne un total de 45 disciplinas disputadas en London 2012, ya que podrás jugar contra otros siete usuarios del mundo en On-line y pulverizar al país que más nos ha machacado a nosotros mientras la llama olímpica lucía con todo su esplendor durante los 17 días de competición. Te aseguro que los piques con jugadores de otros países están más que asegurados, y también en Off-line, aunque con colegas (hasta 4 en equipo o en contra) ese sentimiento enfurecido de dejar en un buen puesto la bandera española no es tan acusado.

AL DETALLE

GÉNERO: Deportivo
PLATAFORMA: PS3
OTRAS PLATAFORMAS: Xbox 360, PC
ORIGEN: Australia
COMPAÑÍA: Sega
DESARROLLADOR: Sega Studios Australia
PRECIO: 59,95 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta

FAQ

¿ES DIVERTIDO?
Sí. Gracias a la variedad de disciplinas incluidas (45) y a que ninguna se basa solo en la típica mecánica machacabotones. En cierto modo, todas requieren de estrategia y destreza con el mando.

¿SIENTES LA EMOCIÓN DE LOS JJ.OO.?
Sí. El bullicio del público está bastante conseguido y la excelente expresión facial y corporal de los atletas también ayuda a la autenticidad del evento.

¿MERECE LA PENA EL JUEGO SI YA HAN ACABADO LAS OLIMPIADAS?
Por supuesto, si el orgullo nacional te puede, y quieres completar el medallero español compitiendo en On-line contra usuarios de otros países.

PEOR QUE — EURO 2012



MEJOR QUE — LE TOUR DE FRANCE 2012

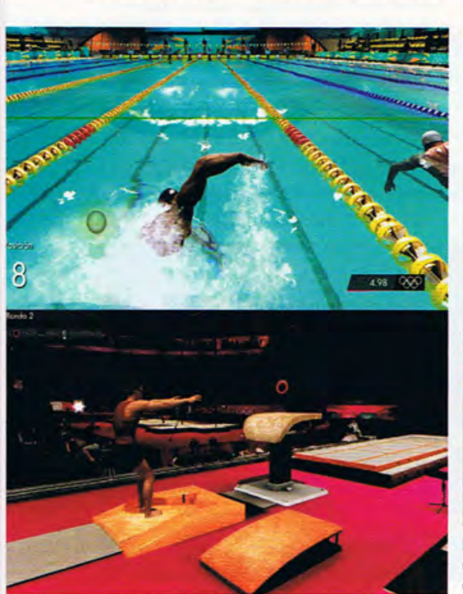


Teniendo en cuenta que el último juego basado en los JJ.OO. apareció hace ya dos años y estaba centrado en disciplinas de invierno (*Vancouver 2010*), y tuvo tantas quejas como el de Beijin 2008, los desarrolladores de Sega St. Australia han tenido tiempo para estudiar un nueva mecánica de juego sabiendo qué es lo que no gustaba de estos. Una ventaja que han sabido utilizar a su favor, estrujándose los sesos para no caer en la facilona -y más que utilizada en juegos deportivos- mecánica machacabotones. Algunas disciplinas son más ingeniosas y divertidas que otras, pero todas ofrecen algo más que la repetición de apretar un botón. Estrategia y destreza esta vez entran también en juego. Así, por ejemplo, en la prueba de salto de potro, cuando el deportista se acerque deberás pulsar círculo en el momento indicado para realizar un salto agrupado y, de seguido, continuar con las siguientes indicaciones. En salto sincronizado, dos jugadores tendrán que realizar a la vez las acciones mostradas en pantalla de manera QTE. En los eventos de campo deberás mover el stick analógico con cierta precisión para determinar la trayectoria del salto o del lanzamiento, y ello requiere práctica ya que -por ejemplo- mientras que en el triple salto tendrás que mover el stick tres veces en un ángulo de 45° para obtener la distancia óptima, en el salto de altura deberás conseguir un ángulo agudo. Tiro con arco, sin duda, es el desafío que más me ha gustado, pues además de hacer uso de los dos sticks para tensar la cuerda, tendrás que determinar la trayectoria del viento. En definitiva, son pruebas variadas, de original desarrollo -para ser un juego deportivo- y divertidas. Pero en *London 2012* también hay garbanzos negros... Tenía puestas muchas expectativas en el Voley Playa (por aquello de que Sega hizo un genial título de este deporte para GC en 2002) y resulta que es soso, aburrido y nada ingenioso. Al igual que el tenis de mesa, cuya mecánica se inspira en la de juegos tipo *Virtua Tennis* pero al esquematizarla se queda en una jugabilidad compleja y sin sentido donde realizar golpes con efecto es la clave del éxito.

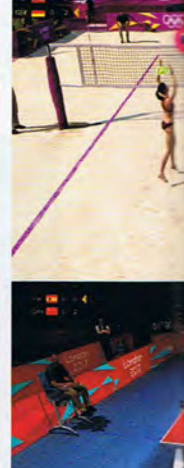
LA HUELLA
LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

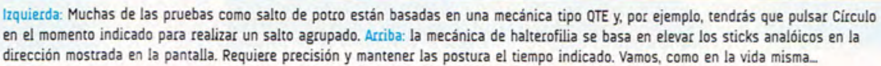
LA MECÁNICA: Sega ha huido de la típica mecánica machacabotones que siempre se ha utilizado en este tipo de títulos deportivos, y se las ha ingeniado para ofrecer una jugabilidad que requiere de destreza y estrategia.

Como apunte, y detalle de aquellos que tenemos PS Move, el título incluye pruebas que podrás jugarlas con el mando de movimiento (es opcional, ya que también puedes disfrutarlas con el DualShock). Estas son tiro con pistola, con arco, lluvia de flechas, lanzamiento de jabalina... Así, en esta última, deberás portar la lanza cual atleta, elevarla en el momento indicado y lanzarla con cierta precisión. Intuitivo a la par que exigente, no es sencillo proyectar la

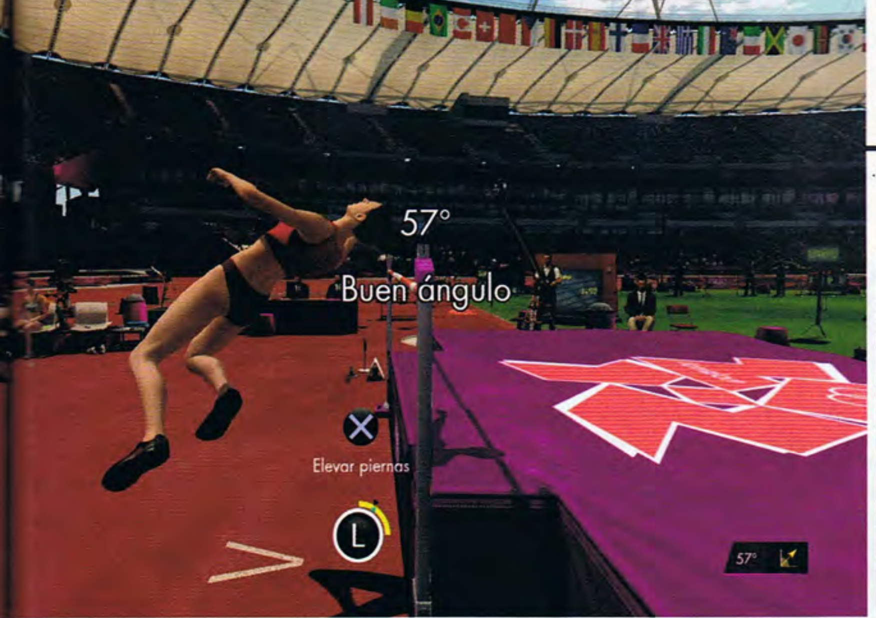








Izquierda: Muchas de las pruebas como salto de potro están basadas en una mecánica tipo QTE y, por ejemplo, tendrás que pulsar Círculo en el momento indicado para realizar un salto agrupado. **Arriba:** la mecánica de halterofilia se basa en elevar los sticks analóicos en la dirección mostrada en la pantalla. Requiere precisión y mantener las postura el tiempo indicado. Vamos, como en la vida misma...



Abajo: Esta soy yo en la disciplina salto de trampolín. Sega ha puesto los nombres de varios periodistas especializados del sector dentro del equipo olímpico español.





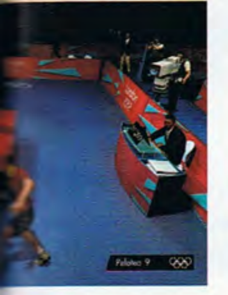


JJ.OO. CON PS MOVE

Para los que gusten sentir el deporte en sus carnes, el juego incluye el modo Fantasía en el que ofrece la posibilidad de usar el mando de movimiento de PS3. Las pruebas son tiro con pistola, con arco, lluvia de flechas, lanzamiento de jabalina, diana con jabalina y piragüismo. Las acciones que realizarás están inspiradas en la realidad, por lo que es muy intuitivo, y la exigencia (en cuanto a la exactitud de los movimientos dentro de los tiempos requeridos) es elevada.

Arriba: Superar los rápidos en piragua tiene su aquel; cuando la corriente vire la canoa, pulsa a la vez L2 y R2 para girar la piragua sin avanzar, de este modo retomarás la dirección.





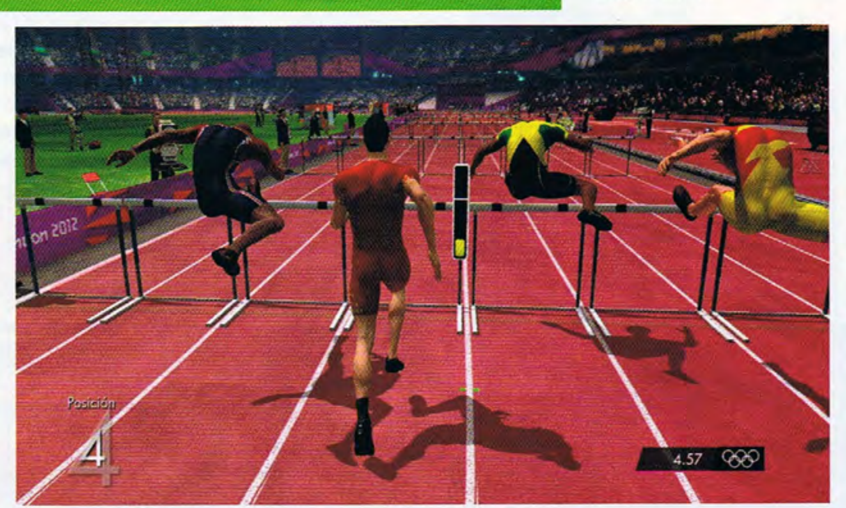
jabalina correctamente. Y en general, el juego exige más precisión con PS Move en mano que con DualShock.

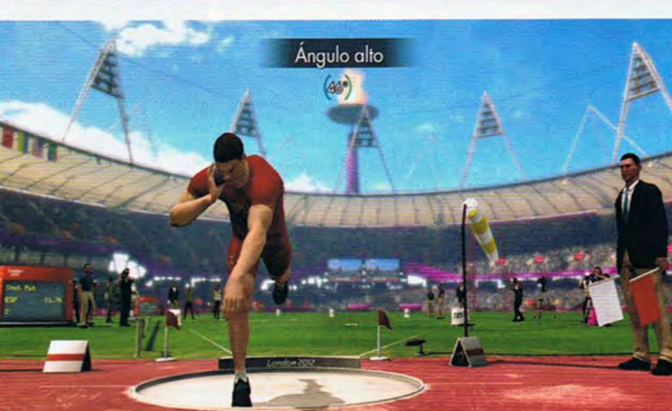
Gráficamente tampoco está nada mal, sobre todo la recreación de las pistas al aire libre que muestran gran realismo y detalle, como el Lago Dorney, sede de los eventos de remo, o el lugar donde se desarrollan las pruebas de piragüismo, Lee Valley White Water Centre. Las animaciones de los deportistas en disciplinas como halterofilia, son dignas de mención: en sus rostros se aprecia el esfuerzo realizado y en sus cuerpos, la resistencia que han de ejercer los músculos ante tanto peso sobre sus hombros.

Antes de terminar el análisis de *London 2012* quería dedicar estas últimas líneas a Sega España, que ha cerrado sus puertas recientemente, y agradecerles el trabajo que han hecho en los últimos años y -en especial- el detalle que han tenido con muchos de los que nos dedicamos a escribir sobre videojuegos al incluir nuestros nombres dentro del equipo olímpico español. Sega, ¡GRACIAS!

ANNA

VEREDICTO 8/10
UN BUEN TRABAJO QUE CASI MUERDE EL ORO





Arriba: 100m valla es de las pocas pruebas que se basa en una mecánica machacabotones. Pulsa X repetidamente para llenar la barra de velocidad y, al aproximarte a la valla, levanta a la vez los dos sticks.

PINTAR LA MONA (LISA)

New Art Academy

AL DETALLE

GÉNERO: Picasso wannabe
PLATAFORMA: 3DS
ORIGEN: Japón
COMPAÑÍA: Nintendo
DESARROLLADOR: Nintendo
PRECIO: 39,95€
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1

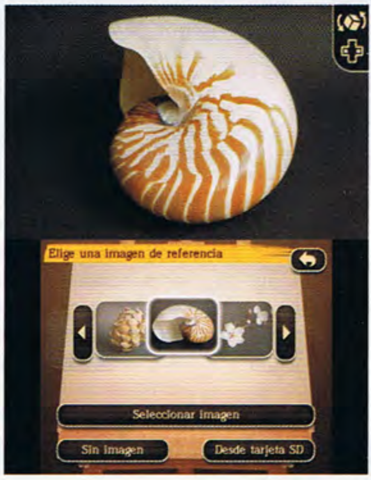
TAN BUENO COMO — COLORS
MEJOR QUE — ART ACADEMY

No hace mucho, en Internet se sacaron las tripas porque un periodista de videojuegos hablaba de la existencia de ciertos no-juegos muy negativos para la industria. Portales reputados como Rock Paper Shotgun, The Escapist o Destructoid se enzarzaron a través de sus redactores con más ego y/o estómago en una pelea de monos con mucho excremento y pocos razonamientos. Y ahora, aquí estoy yo con un juego de pintar sobre una pantalla de píxeles donde no hay reto, ni enemigos, ni más objetivo que aprender las técnicas básicas del arte de convertir brochazos en Venus gracias a la ayuda de un profesor ficticio. ¿Esto era el no-juego? Tampoco importa.

Mejor centrarse: *New Art Academy* es... un software que sirve para distraerse a la vez que hace ver lo difícil que es pintar, no tanto porque se haga sobre una superficie muy reducida (aunque el jugador con la 3DS XL, lanzada a la vez que este juego, tampoco lo tendrá fácil, como ya pasó con DS XL y el *Art Academy* original) sino porque el juego refleja bastante fielmente cualquier detalle relativo a superficies, pinceles y materiales. Se aprende que el óleo debe aplicarse con pinceladas gruesas, que definir se hace con un pincel de punta redonda y fina, que los trazos del carboncillo se difuminan para dar volumen... Y no se puede borrar: esto no es Photoshop, aquí un error se arregla con otra capa de pintura mejor dada.

Las lecciones del juego tienen tres "niveles de dificultad". Se podrán ir ampliando a través de descargas digitales, y van dando pautas para aprender todos estos trucos, usando como ejemplo obras clásicas. Todo muy didáctico. Son las suficientes para no acabar harto y con las suficientes explicaciones para enterarse. Eso sí, no se puede esperar hacer las cosas igual que la máquina. De hecho, como dibujante de cómic frustrado, no lo recomiendo: es mejor probar uno mismo entendiendo bien lo que se debe hacer y no condicionarse a la imagen o los matices que cree adecuado el profesor clon de Da Vinci. Al menos, así es todo más divertido. Creo que ningún chaval -más bien niño- va a terminar todas las lecciones, preferirá pasarse al modo libre para pintar a Lobezno o lo que sea que pinten hoy los niños. Bob Esponja, supongo. Que apliquen los conocimientos aprendidos o simplemente prueben lo que le apetezca es lo mismo. En ningún caso será reprochable porque el juego está pensado para esto, para intentar de algún modo promover una actitud creativa, con modelos a punta de pala y la posibilidad de fotografiar aquello que se quiere dibujar y así tenerlo en la pantalla superior como muestra. Incluso se puede compartir toda creación con las opciones de conectividad de la consola. Sí, se pueden llegar a pintar cosas complejas y dignas de mostrar, la comunidad ha superado en poco tiempo cualquier limitación del juego.



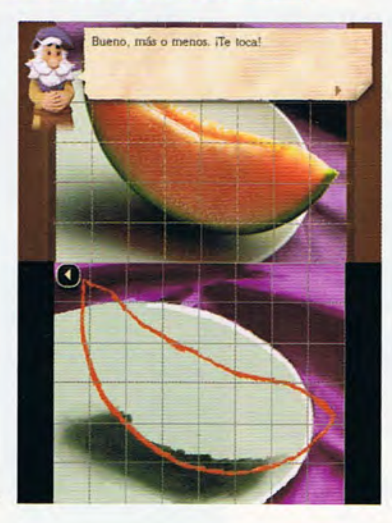


NINGÚN CHAVAL -MÁS BIEN NIÑO- VA A TERMINAR TODAS LAS LECCIONES, PREFERIRÁ PASARSE AL MODO LIBRE PARA PINTAR LO QUE QUIERA

Abajo: El juego se ha anunciado en televisión como un profesor particular de pintura, sin ninguna hermana Cruz disfrazada. Oportunidad perdida.



Derecha: La libertad creativa está permitida, no tanto en las lecciones como en el modo libre. Dibujar un bodegón al revés de cómo te están indicando casi puede llegar a ser algo divertido.



Supongo que un padre de familia preferirá esto para su hijo antes que un *Mortal Kombat*, aunque no creo que el chico lo explote demasiado, y es probable que termine jugando más la madre qué él. Está bien aprender sobre pintura y probarnos que con algo de maña y las directrices adecuadas, se puede hacer un paisaje otoñal bonito. ¿Pero no estábamos aquí para jugar?

BRUNO LOUVIERS



EL JUEGO FAVORITO DEL DOCTOR FRANKENSTEIN

Freakyforms Deluxe

AL DETALLE

GÉNERO: Pesadilla darwinista
PLATAFORMA: 3DS
ORIGEN: Japón
COMPAÑÍA: Nintendo
DESARROLLADOR: Tecmo Koei
PRECIO: 39,95€
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1

TAN BUENO COMO

ATRAPACARAS





SPORE

PEOR QUE

Todo crío ha dibujado alguna vez mascotas extrañas que desearía tener en la vida real, de colores chillones y que sus padres solo podrían lanzar por la ventana en un gesto de piedad por la Madre Naturaleza. Parece que en Nintendo y Tecmo -compañías que andan hermanadas últimamente, sobre todo si pensamos que el nuevo *Super Smash Bros.* recae sobre ellos - abundan los niños grandes y quieren cumplir ese sueño infantil de manera digital. Qué pena que no les haya salido nada bien.

Freakyforms tiene un nombre demasiado evidente, que no es algo malo per se: sí, es un juego de crear criaturas con formas poco habituales. Tan simple y llano como eso. Gracias a un editor muy convencional y a un trillón de piezas que van desde extremidades a accesorios rocambolescos pasando también por alas y ruedas (¡que viva mi rinoceronte rosa con ruedas!), el juego centra prácticamente toda su atención sobre este amplio sistema de creación y caracterización de criaturitas o formines, como se llaman en el juego. No es especialmente intuitivo o complejo, pero crear a partir de corazones, que se regeneran cuanto más tiempo se juegue, un bicho deforme que haga gracia resulta sencillo.

El número de piezas está limitado, pero tampoco es que haga falta tirar de muchas para crear uno, sobre todo porque el tutorial nos limita bastante en este sentido durante las primeras horas de juego. Además de pesado y ralentizar todo el proceso, no es nada específico con lo que se puede llegar a hacer con el editor. Esto no es malo, pero hasta que uno no ve las criaturas que crea el propio juego -y cuyas formas y accesorios puedes comprar con monedas virtuales-, uno no es consciente de las capacidades reales del mismo para crear patos relativamente creíbles, mariposas y demás. Por suerte suele resultar más divertido ponerse en la piel del Dr. Frankenstein y construir bichos horribles y deformes que apenas se pueden mover por el mapa del juego. Dicho mapa es una pantalla en scroll lateral con varias alturas, plataformas, agua y habitado por otros formines que hayamos creado. Éstos nos darán misiones opcionales y de correveidile mientras exploramos el mapa en busca de monedas, cofres y fruta, que sirven para que el formín expulse huevos llenos de monedas. Muy lógico esto. El dinero es lo más importante, está claro, pues sirve para comprar otras piezas y para determinadas acciones del juego.

Y hasta aquí, el juego es igualito que *Spore*: un editor con el que partirse el culo, con una jugabilidad para partirse el alma. Y así es. El resto del juego consiste en hacer que el mapa crezca de tamaño y en explorar unas cuevas. Lo primero, se consigue creando formines a punta pala. Lo segundo,es más bizarro: cuando se exploran las cuevas que aparecen al agrandar el mundo, se combaten enemigos de forma automática en batallas por turnos, a lo JRPG clasiquísimo y sin intervención del jugador más allá de seleccionar antes de la pelea qué habilidades de las que hayamos comprado se van a usar. Una locura sin mucho sentido ni demasiada gracia que no convierte al juego en algo ni medianamente completo. Aunque esto no es un defecto solo suyo: ahí tenemos todos los *Scribblenauts*, juegos cuyos menús son más divertidos que los propios juegos. Con *Freakyforms*, lo mismo.

BRUNO LOUVIERS





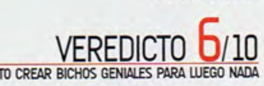
Abajo: Raro, ¿verdad? Poder combinar las partes del cuerpo de cualquier forma a veces puede ser cruel. He hecho formines que caminan sobre su cabeza... Soy un monstruo.

FREAKYFORMS TIENE UN EDITOR DIVERTIDO, PERO SE QUEDA ESCASO EN TODO LO DEMÁS Y NO SE PUEDE CONSIDERAR COMO UN JUEGO COMPLETO





Derecha: El tutorial del juego va a su ritmo, poco a poco. Sirve por lo menos para conocer cada parte, pero para dominar la creación de bichos hace falta mucho ingenio y mala uva.



VEREDICTO 6/10

TANTO CREAR BICHOS GENIALES PARA LUEGO NADA

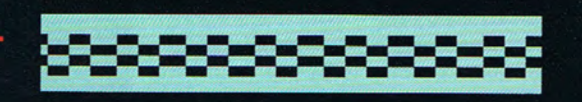


POR QUÉ ...

Manic Miner

GARY BRACEY, VICEPRESIDENTE DE DESARROLLO EN OCEAN SOFTWARE (1985-1994)

“SIN DUDA mi juego favorito es uno de los que desarrollé estando en Ocean, porque representa la increíble experiencia de colaborar con algunos de los mejores desarrolladores de la industria. Pero eso sería desde una perspectiva personal, y por eso mismo no puedo incluirlos, ya que los viví demasiado de cerca como para ser objetivo. Así que si tuviera que elegir alguno, sería Manic Miner *porque es el juego que hizo que encaminase mis pasos hacia los videojuegos. Fue el primer título que me enganchó de verdad y me hizo ver el valor de entretenimiento de un medio al que hasta entonces veía como una diversión pasajera y sin sustancia.* Manic Miner *era un juego asombroso, y lo era más aún cuando te enterabas de que lo había concebido, diseñado, dibujado y codificado una sola persona. Sentó las bases para toda una generación.”*











"Manic Miner era un juego asombroso, y lo era más aún cuando te enterabas de que lo había concebido, diseñado y codificado una sola persona"
GARY BRACEY, EX VICEPRESIDENTE DE DESARROLLO, OCEAN SOFTWARE

RETRO

>. 'DON'T SHOOT! I'M WITH THE SCIENCE TEAM…'

NO.005 2012



DETRAS DE LOS NIVELES

MORTAL KOMBAT

En 1991 el género de la lucha pertenecía a Japón. Pero al año siguiente llegaron los americanos con su inconfundible estilo: más ruido, más violencia y acaparando titulares. John Tobias nos explica cómo lo hicieron.



Lanzamiento: 1992
Plataforma Arcade
Compañia: Midway
Desarrollador: Midway

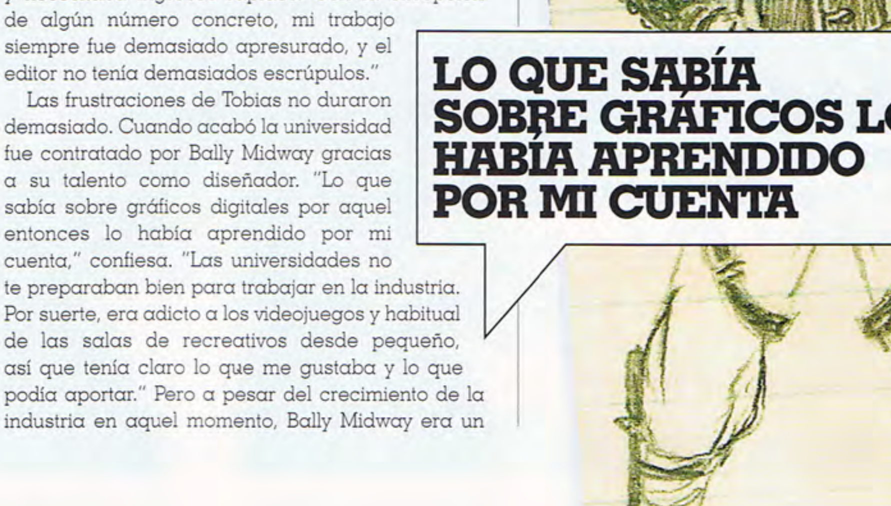
EQUIPO:
John Tobias: Diseño y gráficos
Ed Boon: Diseño y software
Dan Forden: Música y efectos
John Vogel: Fondos



ESTE AÑO, CAPCOM celebra el 25 aniversario del juego de lucha que puso el género en el mapa, pero mientras que el primer *Street Fighter* no pasó de un modesto éxito en las salas de recreativas, su competidor más feroz irrumpió con un debut mucho más convincente. Era *Mortal Kombat*, un juego que no solo llevó a la creación del Entertainment Software Ratings Board en los Estados Unidos por culpa de sus salvajes Fatalities, sino que tuvo un origen digno de atención, ya que lo puso en pie un equipo de cuatro programadores en algo menos de un año.

"Cuando era un crío leía tebeos de superhéroes fervorosamente, y empecé a crear mis propios personajes desde muy joven," afirma el co-creador de *Mortal Kombat* John Tobias, que comenzó su carrera como dibujante de comics. "Mi sueño fue siempre dibujar tebeos de *Superman*, *Batman* o *Spider-Man*, pero ese deseo cambió cuando me hice mayor. Me interesaba más crear mis propios personajes. Mi trabajo en el comic de *The Real Ghostbusters* fue un poco decepcionante porque yo estaba en la universidad por aquel entonces y necesitaba ingresos rápidos. Con la excepción de algún número concreto, mi trabajo siempre fue demasiado apresurado, y el editor no tenía demasiados escrúpulos."





Las frustraciones de Tobias no duraron demasiado. Cuando acabó la universidad fue contratado por Bally Midway gracias a su talento como diseñador. "Lo que sabía sobre gráficos digitales por aquel entonces lo había aprendido por mi cuenta," confiesa. "Las universidades no te preparaban bien para trabajar en la industria. Por suerte, era adicto a los videojuegos y habitual de las salas de recreativos desde pequeño, así que tenía claro lo que me gustaba y lo que podía aportar." Pero a pesar del crecimiento de la industria en aquel momento, Bally Midway era un



QUÉ SE CUENTA LA WEB

Vía Twitter:
EXOSCOPIA
Aún añoro decapitar a mis oponentes de un puñetazo.

Vía Twitter:
DASNACK
Era doloroso el ver que jugarlo como el *Street Fighter 2* solo servía para que Kano exterminase tu ego y tus 25 pesetas.

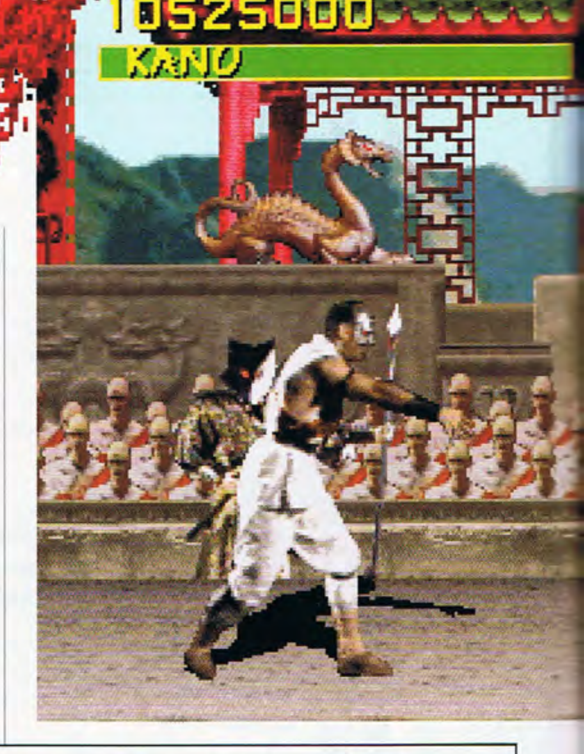
Vía e-mail:
SANTI C
He pasado largas temporadas maldiciendolo y al mismo tiempo deseando volver a jugar con él. También se lo tengo que agradecer al típico grupo de roleros que no sabía cómo narices se enteraban por aquella época de todos los trucos y combos que se podían hacer y que si se sentían generosos les daba por compartir (la universidad del FATALITY).

Vía e-mail:
TOBI SHAM
Raiden me hizo un fatality que no pude más que admirar, indignado por la vejación que había sufrido mi personaje.

Vía e-mail:
TONI MARTÍN
Recuerdo el revuelo que causó con toda esa sangre y los personajes digitalizados, que le daban un aspecto moderno pero con un toque cutre.

Vía Twitter:
DANI GT
A B A C A B B.

Vía e-mail:
ROBERTO GARCÍA
El suplemento perfecto a SFII, un juego con nuevas ideas, equilibrado, con mucho carisma (Subzero, Scorpion, Raiden, Goro, etc., ya estaban presentes) y muy disfrutable.



QUÉ DIJE-RON...



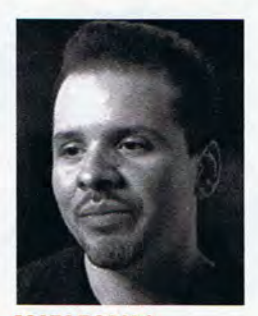
Los dueños de una MegaDrive quedarán más que contentos con su versión del clásico. Hasta que llegue Street Fighter II a la consola, Mortal Kombat es claramente el rey de los juegos de lucha en Megadrive.

GamePro, Septiembre 1993

fabricante de pinballs por encima de todo. "Por aquel entonces debía haber apenas una docena de personas en el departamento de videojuegos," recuerda Tobias. "Éramos como los hijos bastardos de una compañía que lo que realmente cuidaba era su división de pinballs. Nuestro departamento estaba en unas oficinas situadas detrás de la planta de fabricación de los pinballs. Me encantaba pasear por la fábrica por la mañana. Era un buen ejemplo de cómo era en realidad la industria de las recreativas, que por encima del diseño y el software, era una bestia basada en la ingeniería y la electrónica." Fue durante aquellos días cuando Tobias coincidió en *Smash TV* con Mark Turmell y el creador de *Robotron* Eugene Jarvis.

"Ambos fueron grandes influencias para mí en lo que respecta a su ética de trabajo y pasión por los juegos," recuerda Tobias. "Eugene era un dios de la industria, aunque nunca se comportaba en ese plan. Siempre procuraba estar accesible, lo cual era muy generoso teniendo en cuenta que yo era un crío de 19 años. El departamento era tan pequeño que los jefes nos daban libertad creativa para hacer lo que quisiéramos, y por supuesto, tenían fe total en gente como Mark o Eugene. Creo que esa libertad jugó un importante papel en el éxito del departamento."

DESPUÉS DEL ÉXITO de *Smash TV*, los mimbres de *Mortal Kombat* comenzaron a plantarse cuando Tobias empezó a experimentar con las posibilidades para digitalizar del hardware de desarrollo de la compañía. "Todo lo que había hecho hasta ese momento estaba dibujado a mano," reflexiona Tobias. "Pensaba que cuanto más grandes fueran los personajes en la pantalla, más ventajas podríamos sacar de la digitalización. De inmediato pensamos en un juego de lucha, que solo requiere a dos personajes en la pantalla. Contacté con Ed Boon [co-creador de *Mortal Kombat*, actualmente en NetherRealm Studios] y también demostró interés en hacer un juego de lucha."



JOHN TOBIAS
Diseño y gráficos

Esta idea acabó convirtiéndose en uno de los juegos más gratuitamente violentos y, aun asi, más atractivos de su generación. Pero si no hubiera sido por la inaccesibilidad de cierto héroe de acción belga, *Mortal Kombat* podría haber sido completamente distinto. "Pensamos en contar con algún artista marcial de Hollywood," recuerda Tobias, "y creo que la compañía había sido contactada por algo relacionado con la película *Soldado Universal*. Queríamos que Van Damme se interpretara a sí mismo o a un personaje en el juego. No funcionó por no sé qué motivo, y la cosa no fue más allá de unas pocas llamadas de teléfono entre nosotros y el agente de Van Damme."

EL JUGADOR MIRABA A LOS PERSONAJES Y PODÍA ENTENDER LOS ARQUETIPOS

Pero aunque perdieron la oportunidad, la idea de hacer un juego de lucha sin licenciar recibió de repente un impulso tan meteórico como el puñetazo del dragón. "*Street Fighter II* fue publicado y comenzó a funcionar sumamente bien en las salas de máquinas," dice Tobias. "Esa era la prueba que necesitábamos porque, antes de eso, los juegos de lucha habían tenido un éxito muy limitado. No nos pusimos a trabajar en *Mortal Kombat* hasta que Ed y yo no hubimos acabado nuestros proyectos previos, pero creo que el desarrollo del juego comenzó alrededor de octubre de 1991. Hicimos pruebas de localización en mayo de 1992 y lanzamos el juego en agosto de ese año."

Lo que siguió fue nada menos que un momento clave en la historia de los juegos de arcade, cuando Kano, Sonya y los ninjas technicolor comenzaron a ser comentados por jugadores de todo el mundo. "Veía el diseño y la creación de los personajes como parte del proceso de contar una historia," explica Tobias. "Usé arquetipos para definir al primer grupo de personajes. Liu Kang era nuestro héroe y Johnny Cage, su compañero. Nunca hubo un sitio para explicar todo ello, pero creo que los jugadores eran capaces de mirar a los personajes y entender los





Aparte de enfrentarte en combates con otros luchadores y con tu propio reflejo, el juego tenía combates de resistencia donde combatías contra dos oponentes seguidos sin recuperar energía. Un buen entrenamiento para los jefes.

arquetipos casi a un nivel subconsciente."

Y aunque no lo hubieran sido, estaba claro que *Mortal Kombat* poseía un estilo cinematográfico que estaba a medio camino entre el kung fu clásico y el terror más sangriento. "No se hizo demasiado trabajo conceptual," dice Tobias. "Tenía un par de cuadernos donde hacía bocetos y anotaba el argumento. Había un par de ideas con las que nunca nos pusimos. Una era un personaje bastante bruto llamado Rokuro, que es el nombre de un tipo de demonio de las montañas de la mitología japonesa. Otro era un personaje llamado Kitsune, al que recortamos del original pero retomamos en *Mortal Kombat 2* bajo el nombre de Kitana."

El *Mortal Kombat* original estaba ambientado enteramente en la Tierra, con siete luchadores compitiendo en un torneo organizado por Shang Tsung. No fue hasta las secuelas cuando Tobias y su equipo expandieron el universo con el infernal Netherrealm, el ultraterreno Outworld y el asilvestrado semidiós Shao Khan. La historia de cada luchador se ilustraba con unas pocas palabras y una imagen estática (que en el caso de Raiden le retrataba como un tirano señor de la guerra). Esto contrasta por completo con el benévolo Dios del Trueno que luchó por salvar a la humanidad en las secuelas.

"SIEMPRE ENTENDÍ LOS finales de *Mortal Kombat* como extravagantes historias alternativas," explica Tobias. "Nunca los vi como parte del canon. El final de Raiden, en particular, estaba construido a partir del material de partida del personaje (una especie de dios juguetón y mentiroso de la mitología japonesa llamado Raijin). Nuestro Raiden se convirtió en una creación más personal cuando se transformó en una especie de mentor en juegos posteriores. Pero la historia de *Mortal Kombat* cambió muy poco desde su concepción. Ya en su origen había una isla que servía de portal a otra realidad y un torneo con un anfitrión maléfico que veneraba a dioses de otra dimensión."

Según crecía la serie y las dimensiones en juego continuaban diversificándose, el roster de

El cambio a lo digital

"UNA DECISIÓN que hice en las primeras fases de desarrollo fue dejar que la textura del vídeo capturado determinara la estética del juego," explica Tobias cuando le preguntamos por la decisión de usar sprites digitalizados antes que gráficos dibujados a mano. "Fue debido a que yo era el único artista responsable del proyecto. Sabía que si hacíamos demasiados retoques frame a frame, no llegaríamos a la fecha prevista. Pero esa tosca estética digitalizada se convirtió en el sello del primer juego. Es divertido mirar a los gráficos de ahora y compararlos, en términos de herramientas y limitaciones, con lo primitivo que era todo entonces."

Mortal Kombat no fue el primer juego con sprites digitalizados: ese honor corresponde al *Pit-Fighter* de Atari. Pero al contratar a cinco actores que sabían artes marciales, los luchadores de *Mortal Kombat* ganaron en realismo. "Conocí a Danny Pesina [Johnny Cage, Scorpion, Sub-Zero], Carlos Pesina [Raiden], y Richard Divizio [Kano] a través de un amigo común," dice Tobias. "Danny era un practicante de Wushu con mucho talento, y era amigo de Ho-Sung Pak [Liu Kang, Shang Tsung], que creo que era campeón nacional de Wushu. También buscábamos a una actriz atlética y Danny trajo a Elizabeth Malecki [Sonya Blade], que trabajaba con él en un gimnasio de artes marciales de la zona donde vivía."



■ "Ed jugaba más que nadie, así que posiblemente era el mejor," admite Tobias. "A mí se me daba especialmente bien luchar con Sub-Zero y Scorpion."

■ Cada personaje tiene dos o tres movimientos especiales, con proyectiles como el Ice Freeze de Sub-Zero o el Torpedo de Raiden. Nuestro favorito, sin embargo, es el tremendo Leg Grab de Sonya.

■ John Tobias le hace ojitos a las tetazas de Goro en el rodaje de la película.

luchadores se expandió, incluyendo a un centauro demoniaco, cyborgs ninja y un mutante con cuchillas retráctiles en las muñecas. Pero de todas las sorpresas que Tobias se sacó de la manga, un imperturbable sub-jefe medio dragón de dos mil años fue de lejos la más memorable. "Para Goro me inspiré en el stop-motion de películas de Ray Harryhausen como *Jason y los Argonautas*," confirma Tobias. "Ese fue el planteamiento inicial de Goro, en términos de conseguir un personaje digitalizado en pantalla con aspecto más fantasioso. Curt Chiarelli fue el estupendo escultor que le dio vida. Lo conocí a través de un amigo común e hizo un trabajo estupendo."

Pero a pesar de lo devastadoramente duro que era el guerro Shokan de cuatro brazos, el oponente más duro de *Mortal Kombat* era, sin duda, Reptile (tenías que conseguir una Doble Flawless Victory en la fase de The Pit para poder enfrentarte a él). "La idea del personaje escondido fue de Ed," recuerda Tobias cuando le preguntamos por el primer personaje oculto de la historia del género. "Le gustaba joder a los jugadores. Recuerdo que pensé que no había manera de que nadie averiguara todas estas cosas, pero lo descubrieron todo. Nos quedamos de piedra: si te fijas en las circunstancias, las posibilidades eran mínimas."

Y luego, por supuesto, está el problemilla del hechicero chupa-almas que podía convertirse en cualquier otro personaje en el combate final. "Hace poco encontré uno de mis viejos cuadernos y encontré una página que tenía arquetipos asociados a cada uno de los personajes," nos dice Tobias mientras nos muestra los bocetos originales. "Shang Tsung está descrito como 'cambiador de formas'. Teníamos problemas de memoria y no podíamos meter otro jefe épico después de Goro, así que surgió la idea de usar todos los personajes, que ya estaban en la memoria, Shang tiene un catálogo muy limitado de animaciones que se enfocaron principalmente a que se transformara en otros personajes." Al menos no podía regenerar su salud...

Aunque *Mortal Kombat* se desarrolló en un momento en el que *Street Fighter II* y *Fatal Fury* estaban dejando a los dueños de los recreativos sin suelto, Ed Boon diseñó un sistema de combate distinto al de sus competidores. Para empezar, todos los personajes compartían la misma velocidad, hacían el mismo daño y tenían una serie de ataques comunes, con solo algunos golpes característicos para distinguirlos, como el Ice Freeze de Sub-Zero o el cascanueces Split Punch de Johnny Cage. También fue el primer juego del género con un botón de bloqueo dedicado y especiales (como el Torpedo de Raiden) que se activaban solo con movimientos del joystick.

■■■ SEGÚN TOBIAS, EL esquema de cinco botones no estaba planeado desde el principio. "Recuerdo," dice Tobias, "que muy al principio teníamos seis botones de patada y puñetazo (alto, medio y bajo). Pero quitamos los medios porque era algo redundante, y también porque nos ahorraba algunos frames de animación." Les vino bien teniendo en cuenta los escasos plazos de tiempo con los que trabajaban, pero no podemos evitar preguntarnos cómo habría sido un *Mortal Kombat* de seis botones.

AL PRINCIPIO HABÍA SEIS BOTONES DE PUÑETAZO Y PATADA: ALTO, MEDIO Y BAJO

No es esa toda la innovación de *Mortal Kombat*. Del mismo modo que *Street Fighter II* creó, casi sin darse cuenta, el sistema de combos, Boon y Tobias prepararon el camino para *Tekken* inventando los aéreos o juggles. "Recuerdo que lo descubrimos por accidente," explica Tobias. "Pero Ed lo afinó e hizo jugable. Para él todo era un sueño de la infancia hecho realidad." También tuvo la desafortunada consecuencia de desequilibrar el juego, ya que determinados combos aéreos podían matar a un personaje, incluso con la salud íntegra.

Por suerte, estos combos mortales se suavizaron en posteriores revisiones del juego que perfilaron distintos aspectos antes del lanzamiento de *Mortal Kombat II*. Reptile, por ejemplo, fue añadido en la Versión 3, mientras que los jugadores pudieron enfrentarse al mismo personaje desde la Versión 2. La prueba de Test Your Might se añadió a partir de la 0.9. "Trabajé en un minijuego similar en *Total Carnage*, en el que el jugador tenía que

>. EVOLUCIÓN LÚDICA

Street Fighter II > Mortal Kombat > Thrill Kill



Como la mayoría de los juegos lanzados en los noventa, *Mortal Kombat* tiene una gran deuda con *Street Fighter II* por preparar el camino.



Thrill Kill intentó ir más allá que *Mortal Kombat* en términos de violencia. Nunca llegó a salir, pero su motor se usó en *Wu-Tang: Taste The Pain*.





■ Una campaña publicitaria llamada 'Mortal Monday' fue empleada por Acclaim en 1993 para promocionar el lanzamiento de *Mortal Kombat* en Mega Drive, SNES, Game Boy y Game Gear. La de SNES tenía mejores gráficos, pero la de Mega Drive conservaba la sangre gracias a un código secreto.

aporrear sin parar un botón para sobrevivir a una silla eléctrica," recuerda Tobias. "El de *Street Fighter* tenía el mismo propósito: dar al jugador un descanso de los combates. Eliminamos sabiamente esas secuencias en entregas posteriores."

Lo que nunca se ha cortado de *Mortal Kombat* han sido los salvajes Fatalities. No fue el primer juego en tener ejecuciones (ese honor es para el *Barbarian* de Commodore 64), pero mientras allí era una mera decapitación, *Mortal Kombat* tenía cirugía a corazón abierto y columnas vertebrales serpenteando. "El final de un combate nos resultaba anticlimático," explica Tobias. "Ahí empezó la idea. Nunca nos autocensuramos, simplemente pensamos en como impactar al jugador."

■■■ EN ESE SENTIDO, los Fatalities fueron un éxito: no se consideraba finalizado un combate hasta que un luchador no despachaba a su contrincante de la forma más excesiva posible. Pero las quejas sobre la 'violencia en los videojuegos y la corrupción de la sociedad' (encabezadas por el senador estadounidense Joseph Lieberman tras el lanzamiento de *Mortal Kombat* y *Night Trap*) llevaron a la creación de la temida ESRB en 1994. "Siempre pensamos en nuestro público como jóvenes de unos veinte años," asegura Tobias. "Nunca creímos que nuestros jugadores fueran niños. Creo que eso cambió cuando el juego se llevó a consolas domésticas, y creo también que el sistema de clasificación era un invento apropiado."

Está claro que el objetivo del equipo era hacer un juego divertido y memorable y que no se tomara a sí mismo muy en serio. Y lo consiguió, aún sacrificando la fluidez y velocidad que sí tenían sus competidores. Tobias incluso usó esa experiencia en las ahora difuntas NOW Comics y Eternity Comics para escribir y dibujar el comic *Mortal Kombat: Collector's Edition*, que se anunciaba durante el attract mode del juego y se podía comprar por correo por tres dólares. "El cómic fue idea mía y vino del deseo de contar una historia que no se podía narrar en el propio juego," dice con una sonrisa. "Creo que vendimos unos cuantos miles de ellos."

Tobias dejó Midway en 1999 durante el desarrollo de *Mortal Kombat: Special Forces* y ahora se dedica a la asesoría dentro de la industria. También hizo un comic de 16 páginas incluido en la Kollector's Edition de *Mortal Kombat Vs. DC Universe*. "Me gusta cómo se han alterado los diseños originales en *DC Universe* y en *Mortal Kombat 9*," reflexiona Tobias. "Creo que han permanecido fieles a los originales con diseños de gran calidad. Cuando los rediseños son demasiado arbitrarios se pierden las cualidades de los diseños originales."

A pesar de sus problemas jugables, *Mortal Kombat* es uno de los juegos de lucha más importantes de su generación. Todo el mundo lo recuerda por el 'Finish Him!!' y el gore, pero es un juego lleno de misterios e intriga. "Es interesante que nadie sepa qué gritan realmente Raiden y Liu Kang durante sus ataques," dice Tobias enigmáticamente, "pero es un secreto que no puedo desvelar." Así que incluso a las puertas de su 20 aniversario, parece que *Mortal Kombat* aún conserva algunos sórdidos secretos.

A ESCENA

■ *MORTAL KOMBAT* tenía seis memorables escenarios, como Warrior Shrine y sus largas filas de estatuas; Throne Room, donde Shang Tsung contemplaba los combates; Courtyard, donde el diseñador de escenarios John Vogel dio vida a los guardas enmascarados; y el infame Pit, que permitía hacer un Fatality de escenario con un contundente gancho que mandaba al contrincante a los pinchos del nivel inferior. El fondo del pozo era también un séptimo nivel secreto, donde podías combatir al esquivo Reptile.

"Las inspiraciones para los fondos eran los que nos sugería la ambientación en un torneo o en una isla mística," recuerda Tobias. "La mayoría de la memoria del juego había que dedicarla a los personajes y a sus animaciones, así que hicimos lo que pudimos con los fondos. Algunos se crearon con fragmentos de otros. Creo que no dejamos ningún diseño sin usar." Y según la serie fue avanzando pudimos ver de piscinas de ácido a árboles traga-hombres.





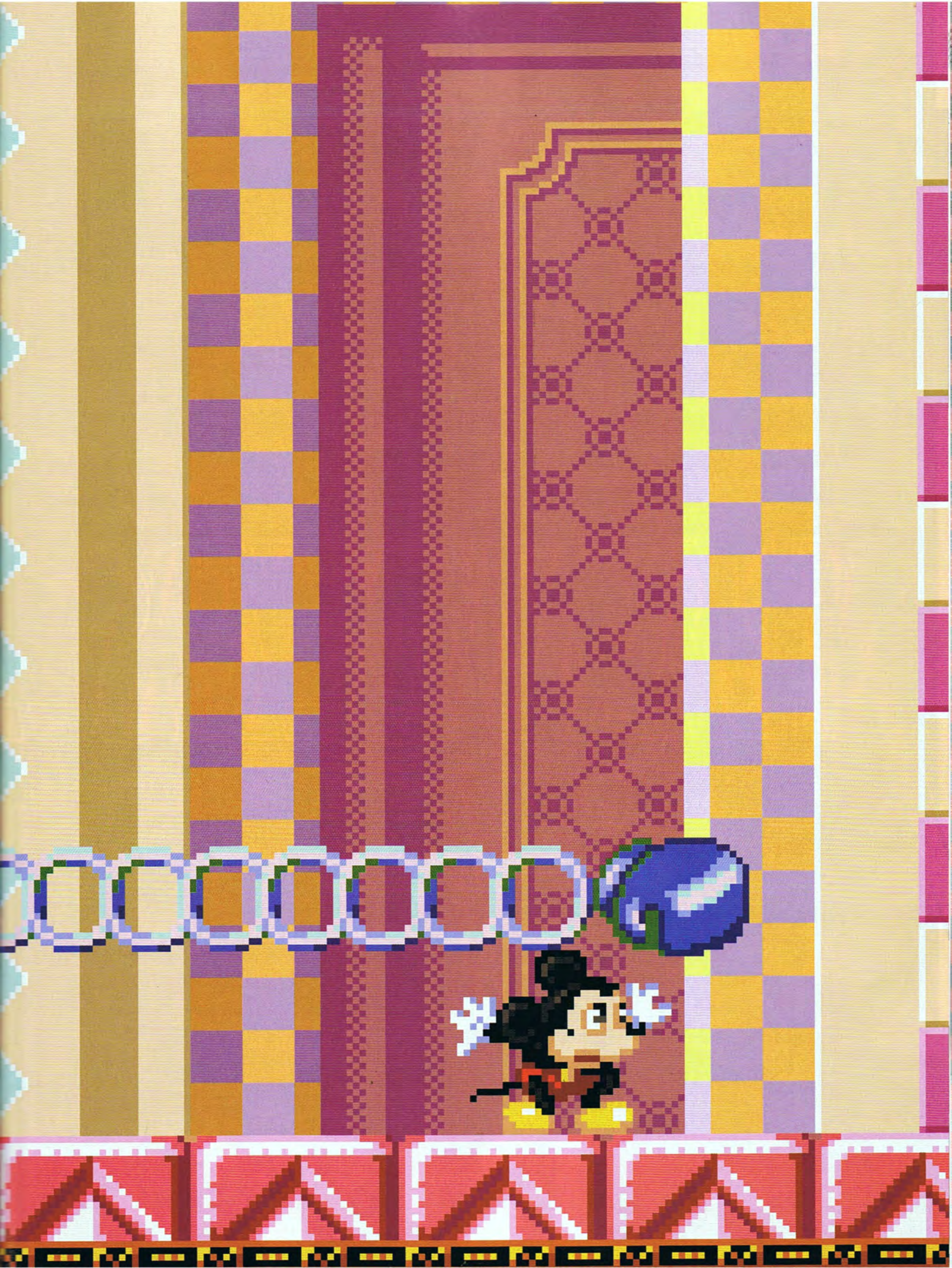
■ Juega en modo para un solo jugador y tendrás pruebas de Test Your Might contra bloques de madera, piedra y acero. Pero solo contra otros jugadores podrás dedicarte a partir rubí y diamante.

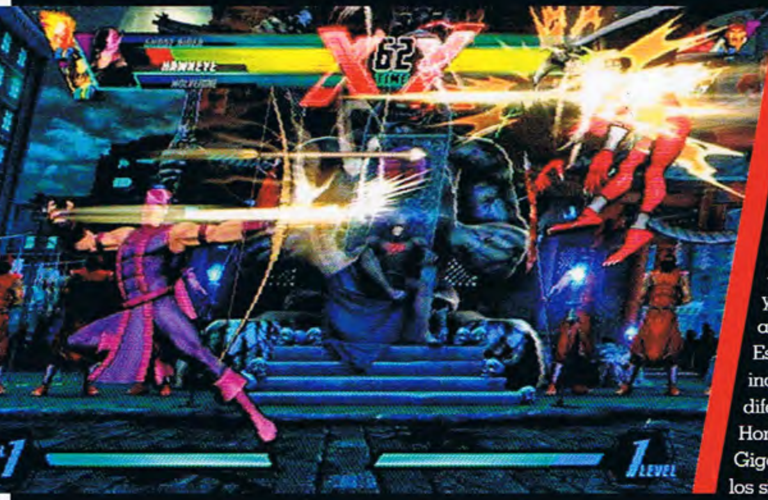


JEFAZOS

CASTLE OF ILLUSION STARRING MICKEY MOUSE [Sega] 1990

■ EL NIVEL Toyland del *Castle of llusion* pervive de forma vibrante en la memoria de cualquier jugador. Colores brillantes, banda sonora jovial y una gran variedad de soldados de madera a los que poner firmes a base de *catacroquers* con el trasero. Todo cambiaba cuando Mickey llegaba a la sala del jefe final. El decorado se convertía en un generador de jaquecas, y la banda sonora en una pesadilla psicodélica de sintetizadores, presentando a este horrendo payaso-regalo-de-cumpleaños mutante. Sin perder sonrisa ni zapatones, brincaba por la pantalla locamente, deteniéndose solo para intentar aplastar al aterrorizado ratón con un guante de boxeo extensible que ocupaba toda la habitación. Matarlo era una sencilla cuestión de memorización de patrones, pero el auténtico poder del payaso era su sencilla habilidad para traumatizar nuestros infantiles cerebros.





OJO DE HALCÓN MEJOR JUEGO: ULTIMATE MARVEL VS. CAPCOM 3 • PS3/360/VITA • 2011

■ ¿SOLO UN tío con un arco y flechas? No solo. Como habrás podido ver en *The Avengers,* Ojo de Halcón puede usar ese arco y esas flechas de formas tan asombrosas que le permiten codearse con semidioses, supersoldados desplazados en el tiempo y hombres mutantes y cabreados. Por desgracia, no tiene su propio juego, pero ha aparecido en una buena cantidad de títulos. De hecho, si incluímos los cameos, Ojo de Halcón ha aparecido en más juegos que muchos otros Vengadores. Es un personaje jugable en la máquina de Sega de 1991 de *Spider-Man,* en *Captain America And The Avengers,* en la edición PSP de *Marvel Ultimate Alliance* y en el MMO infantil *Marvel Superhero Squad Online,* y hace de secundario en *Venom/Spider-Man: Separation Anxiety.* Su mejor aparición, de todos modos, es en el tremendo *Ultimate Marvel Vs. Capcom 3.* Este juego de lucha de Capcom no solo es estupendo por si mismo, sino que incluye el mejor Ojo de Halcón hasta la fecha, con una buena cantidad de flechas diferentes y un asombroso movimiento especial de nivel 3 en el que El Hombre Hormiga cabalga la flecha de Ojo de Halcón antes de convertirse en el Hombre Gigante para dar un pisotón devastador. Muy guay. *UMVC3* incluye a cinco de los siete Vengadores de la película, así que igual es la mejor adaptación posible.

¿HAS VISTO LA PELÍCULA DE LOS VENGADORES Y ESTÁS HECHO POLVO PORQUE EL POSIBLEMENTE MUY POCHO JUEGO PARA ESTAS NAVIDADES DE UBISOFT NO TE ATRAE MUCHO? TRANQUILO: YA HAY MUCHOS JUEGOS PROTAGONIZADOS POR LOS DISTINTOS VENGADORES. GAMES™ SELECCIONA LOS MEJORES...

AVENGERS...



VIUDA NEGRA MEJOR JUEGO: MARVEL ULTIMATE ALLIANCE • PSP • 2006

■ NO RESULTA nada sorprendente que la super-espía y femme fatale de SHIELD haya estado proscrita de los videojuegos en el pasado, aunque esperamos que ese tema cambie si la tremenda interpretación de Scarlett Johansson proporciona al personaje el spin-off que merece. La Viuda Negra ha hecho un par de apariciones hasta ahora: hace un cameo en la adaptación de 2005 de *Punisher* y es uno de los jefes finales de *Marvel Ultimate Alliance 2.* Su única aparición jugable es en la versión PSP del primer y tristemente mediocre *Marvel Utimate Alliance.* Viuda Negra, tu eclosión videojueguil aún está por llegar.

NICK FURIA THE PUNISHER • ARCADE/MEGA DRIVE • 1993

■ ¿CÓMO DICES, que no es estrictamente un Vengador? Mira fijamente a los ojos (bueno, al ojo) de Nick Furia y atrévete a repetirlo. Ha sido interpretado por dos tipos duros de relumbrón, Samuel L Jackson y David Hasselhoff. Luchó en la 2ª Guerra Mundial, la Guerra de Corea y Vietnam. Y aún sin superpoderes y con un solo ojo, podría ser tu padre. ¡Así que merece un juego tanto como cualquiera de los otros Vengadores, maldita sea! Pero nunca lo ha tenido. Como Ojo de Halcón y la Viuda Negra, está infra-representado, aunque ha hecho cameos en casi una quincena de videojuegos. En la mayoría de ellos, como en las películas, Furia es un personaje pasivo, que da órdenes pero rara vez se mancha las manos. Su aparición más jugable es en el título de acción lateral de 1993 para arcade y Mega Drive *The Punisher,* en el que es controlado por el segundo jugador. Similar a *Final Fight,* el juego de Capcom muestra a Furia golpeando, disparando, volteando tuberías y haciendo llaves al estilo Mike Haggar, y todo sin dejar de fumar. No, nosotros tampoco le tocaríamos las narices.



THOR MEJOR JUEGO: THOR: GOD OF THUNDER • DS • 2011

■ APARTE DE un juego de 1988 para Spectrum y MSX que podría haber tratado sobre cualquier otra cosa (y que puede que no sea del todo oficial, si pensamos en ello), el poderoso Thor solo tiene un juego dedicado: el de Sega de 2011, vinculado a la película. Olvida las versiones para sobremesa; es el casi desconocido port para DS el que hace un mejor uso del personaje. Creado por los maestros del 2D WayForward Technologies (*Contra 4*, *Shantae*), *Thor: God Of Thunder* es un excelente título de acción lateral con un sistema de combate sorprendentemente flexible, incluyendo ataques aéreos a lo *DMC* y unos estupendos gráficos a golpe de sprite.

CAPTAIN AMERICA MEJOR JUEGO: CAPTAIN AMERICA: SUPER SOLDIER • PS3/360 • 2011

■ DEL MISMO MODO que fue uno de los primeros superhéroes de Marvel, también fue uno de los primeros en tener videojuego, aunque sus primeras adaptaciones no fueron muy destacables. Ni *Captain America In The Doom Tube Of Dr Megalomann*, ni *Spider-Man And Captain America: Dr Doom's Revenge* pasaron de vulgares entretenimientos domésticos que tenían la imagen pero no el espíritu. *Captain America And The Avengers* al menos era un decente juego de acción lateral, pero el mejor es decididamente el último, *Captain America: Super Soldier* de Sega. Aunque está lejos de ser un juego perfecto, *Super Soldier* combina la estructura de *Batman: Arkham Asylum* con una mecánica plataformera a lo *Assassin's Creed*. Los movimientos del Capi son tan rápidos que las balas no pueden tocarle, y su escudo de vibranium puede impactar a varios enemigos antes de volver a las manos del héroe, al estilo de un Batarang.





IRON MAN MEJOR JUEGO: THE INVINCIBLE IRON MAN • GBA • 2002

■ POBRE TONY Stark. No es de extrañar que le guste darle tanto al piltraque. Nosotros haríamos lo mismo si nuestro primer videojuego hubiera sido *Iron Man And X-O Manowar In Heavy Metal*. Este juego de mediados de los noventa para PSone y Saturn es recordado como uno de los peores jamás programados: un descerebrado y repetitivo pegatiros en el que solo necesitas agacharte y disparar para vencer. Los últimos juegos de Sega con el personaje han sido algo mejores. Son una especie de cruce entre *Ace Combat* y *Armored Core* con cierto potencial, pero una notoria falta de imaginación general y un acabado un poco perezoso no les hizo mucho bien y los dejó con cierto aire a medio acabar. Posiblemente el mejor juego de *Iron Man* sea *The Invincible Iron Man*. Aunque tampoco tiene nada de especial, este título de Game Boy Advance combina elementos de *Mega Man* y de *Shinobi* de una manera que sabrán apreciar los fans del retro.

HULK MEJOR JUEGO: THE INCREDIBLE HULK • MEGA DRIVE/SNES • 1994

■ HULK ES lo mejor de *The Avengers* (si estás en desacuerdo te machacamos), así que tiene todo el sentido que aglutine los mejores juegos. Radical Entertainment (desarrollador de los *Prototype*) debutó con el juego basado en la película *Hulk*, al que se sumó una secuela muy superior, *Hulk: Ultimate Destruction*, e hizo un estupendo trabajo dando a los jugadores el poder de controlar a un goliat ultrapoderoso, capaz de cualquier proeza física. Incluso sus primeros juegos son estupendos: Scott Adams escribió la estupenda aventura de texto *Hulk* como parte de la serie *Questprobe* en 1984, pero nuestra elección es el juego de acción lateral en 16 bits de Probe *The Incredible Hulk*. ¿Por qué? Es el juego que mejor uso hace del contraste entre Hulk y su flojucho alter ego, Bruce Banner. Ciertas partes de los niveles requieren que Hulk vuelva a su forma humana, pero esto lo hace más vulnerable, lo que da una bienvenida debilidad a un personaje indestructible.



1988 · 1989 · 1990 · 1991

HISTORIA DE LOS



Calificado por muchos como la cumbre de la serie, *King's Quest VI* llevó la edad dorada de las aventuras gráficas a su punto álgido.

CON TRES grandes sistemas de 16 bits en el mercado, dos portátiles bien diferentes y dos cacharros de alta tecnología como la Neo-Geo de SNK y el multimedia CD-i (por no mencionar a varios estándares informáticos luchando por dominar el mercado), 1992 se parecía mucho a 1982, aunque contando la experiencia de los años vividos.

Los jugadores tenían, de hecho, muchos productos a los que prestar atención, pero a diferencia de la primera vez que había pasado esto, el mercado se encontraba en forma. No había riesgo de otro desastre financiero. Ciertamente, algunas compañías triunfaban mientras que otras no lo pasaban tan bien, pero en general, los videojuegos habían demostrado que conformaban una industria saludable. Y con la inminente llegada de la era del CD-ROM, se trataba de una buena época para ser jugador.

1992 fue un año de transición. No había desarrollos de hardware destacables: Nintendo continuaba prometiendo un CD-ROM para Super Nintendo, Atari vaticinaba sin que nadie hiciera caso un nuevo sistema de 64 bits, y abundaban los rumores acerca de un poderoso sistema basado en CDs para el año siguiente. Pero aparte de todo eso, no había nada nuevo en el horizonte. Sin el miedo a que Nintendo o Sega lanzaran un nuevo sistema por sorpresa, los jugadores podían dedicarse a nutrir sus librerías de juegos.



Y MENUDOS juegos eran. 1992 recibió una cantidad inusualmente alta de juegos que influyeron en la industria para siempre.

Dune II, de Westwood, estableció el paradigma que siguieron todos los juegos de estrategia en tiempo real desde entonces. Aunque no fue el primer RTS estrictamente hablando, *Dune II* introdujo grandes innovaciones en la extracción de recursos y el la dinámica de combate. *Warcraft*, *Starcraft* y el propio *Command & Conquer* de Westwood se inspiraron enormemente en este juego.



Mario se salió de sus géneros habituales en 1992. Enseñó mecanografía, ayudó a dibujar y protagonizó incluso una aventura educativa.

VIDEOJUEGOS

Del mismo modo, puede que *Wolfenstein 3D* no sea técnicamente el primer juego que implica disparar un arma desde el punto de vista del protagonista, pero sigue considerándose el primer first-person shooter. El juego ignora cualquier concepto que no sea correr y disparar, y lo hacía con un acabado gráfico que en 1992 parecía de otro planeta.

Wolfenstein 3D no fue el único juego en primera persona que debutó ese año. *Ultima Underworld: The Stygian Abyss* de Blue Sky Productions (más tarde conocidos como Looking Glass Studios, creadores de *System Shock* y *Thief*) también empleó una vista en primera persona con estupendos resultados, y fue el primer action-RPG en usar esa perspectiva. A diferencia de *Wolfenstein*, *The Stygian Abyss* sí que permitía a los jugadores mirar arriba y abajo.

Alone In The Dark, un juego de época ambientado en una mansión encantada en 1924, fue el primer survival-horror en 3D. El título obligaba a los jugadores a correr y esconderse; aunque tenía un sistema de combate, el protagonista descubría a menudo que, sencillamente, no era lo suficientemente fuerte como para luchar. Puede que eso no sea mucho decir en estos tiempos post-*Amnesia*, pero por entonces el concepto era único.

ISAMOS 92

Super Mario Kart debutó en 1992, y fue el primero de una larga serie. Los juegos de carreras siempre habían estado ahí, pero *Super Mario Kart* fue el primero en convertir la velocidad en un pasatiempo para toda la familia. Fue el primer party game de Nintendo, seis años antes de *Mario Party*.

En las salas de recreativos, *Virtua Racing* hizo que los jugadores se enamoraran de los polígonos. Hubo juegos con modelos 3D antes, pero *Virtua Racing* reventó todas las espectativas en términos de detalle y velocidad. Aunque era muy primitivo para lo que podemos ver en la actualidad, la impresión de solidez de aquellos gráficos hizo que los jugadores experimentaran una inmersión nunca vista antes.

Sería imperdonable no mencionar *Sonic The Hedgehog 2*, para muchos el mejor juego de Sonic. La estrategia de Sega de regalar el *Sonic* original con la Mega Drive en 1991 fue un éxito, ya que hizo que, por primera vez, Nintendo no fuera el sistema dominante en el periodo navideño. Sega también presentó *Ecco The Dolphin*, un juego que dos décadas después aún sigue siendo inimitable. Los jugadores controlan a un delfín que explora las a veces terroríficas, a ratos claustrofóbicas, profundidades oceánicas, saltando sobre los tiburones y haciendo que el jugador viaje en el tiempo para enfrentarse a un enorme ser alienígena.

1992 también fue el año en el que Midway lanzó su respuesta a *Street Fighter II*: un juego de lucha 'fotorrealista' del que encontraréis más información en estas mismas páginas...



Sonic The Hedgehog 2 prolongó el éxito del original con mundos más extensos, diseños más afinados y un nuevo compañero de aventuras con doble cola.

El *Championship Manager* original debutó este año. La serie continúa hoy día, aunque el original no era demasiado bueno...

DESARROLLADOR del AÑO
Frédérick Raynal

Aunque había estado creando juegos desde principios de los ochenta, el juego más conocido del diseñador francés Frédérick Raynal, *Alone In The Dark*, hizo su debut en 1992. Raynal combinó su amor por las películas de terror con la creencia en que los juegos en 3D eran el futuro, y el resultado fue lo que en su día se consideró una experiencia completamente única: un título en el que toda la preocupación del jugador era, simplemente, sobrevivir a los horrores que le acosaban (a él o a ella: los jugadores podían elegir al principio de la partida). Raynal, tras *Alone In The Dark*, lanzó el clásico de culto *Little Big Adventure*, y co-creó la serie *Toy Commander*.



VIDA EXTRA: **1992**

SHINING FORCE

Cada año seleccionamos uno de los juegos más interesantes del año que nos ocupa…. Este mes, Sega se pone estratégica.

EN 1992, el JRPG tradicional llevaba un tiempo presente en el mercado gracias al éxito de juegos como *Final Fantasy* o *Dragon Quest*, pero... ¿y los RPG de estrategia? Eso era una novedad. En Japón ya había salido *Fire Emblem*, pero la maravilla táctica de Nintendo no llegaría a Occidente hasta su encarnación de 2003 para GBA. Así que fue *Shining Force* de Sega el juego que abanderó una nueva forma de enfocar los RPG. Los jugadores de *Shining Force* no controlaban a un solo guerrero, ni siquiera a un grupo como en otros RPG; aquí manejaban a un ejército completo formado por soldados individuales, cada uno con aspecto, características y habilidades únicas.

Un total de 30 personajes podían ser reclutados en el 'Ejército Brillante', muchos de ellos descubiertos a través de estrategias especiales, pero el jugador solo podía llevar a doce de ellos cada vez a una batalla. Esto le sumó una capa de personalización a una escala mayor que la de otros RPGs, dando la posibilidad de customizar a todo un grupo. Esto ha acabado convirtiéndose en una característica clave del subgénero de la SRPG, del que *Shining Force* sigue siendo uno de los mejores ejemplos gracias a sus carismáticos personajes de razas estrafalarias. Con guerreros humanos acompañados de hombres-lobo, centauros, ninjas, dragones, robots, pájaros-caballero y, ehm, un roedor rarísimo, formar un ejército se convertía en un prolongado pasatiempo.

SUMÓ UNA CAPA DE PERSONALIZACIÓN A UNA ESCALA MAYOR QUE OTROS RPG

Shining Force era un proyecto largamente acariciado por dos hermanos, Shugo e Hiroyuki Takahashi, que habían trabajado en Enix, en *Dragon Quest*, pero que siempre quisieron hacer un juego con batallas más complejas. Su primer juego en Sega, *Shining In The Darkness*, replicaba *DQ* en un formato de *dungeon-crawling* en primera persona. Pero *Shining Force* va más allá. Su perspectiva permite mover a los personajes de forma independiente, haciendo que el propio campo de batalla sea un elemento más del combate, como una espada. El diseño de los niveles es brillante, y los mapas están llenos de zonas para protegerse, así como campo abierto, para que el jugador planifique su estrategia. Sin las batallas randomizadas propias de los JRPG, la estructura de *Shining Force* está formada por una serie de conflictos divididos en capítulos, lo que ayudaba a evitar el grindeo y promovía unas batallas más metódicas y ordenadas.



La original mezcla de razas forma parte del universo de la serie y propicia diferentes tipos de mecánicas de juego.



El *Shining Force* original está disponible para iPhone por 0'79 euros: una ganga demasiado buena como para dejarla escapar

¿QUÉ SUCEDIÓ ENTONCES?



■ LA SERIE *Shining* despegó después de *Shining Force*, y siguió dividiéndose en otros RPG sub-genéricos, como el zeldista *Shining Wisdom* o *Shining The Holy Ark*, más orientado al *dungeon crawling*. Pero fue el estilo táctico el que obtuvo más popularidad, culminando con la ambiciosa épica multi-disco de *Shining Force III*, en Saturn. Por desgracia, la serie cayó en la mediocridad cuando los hermanos Takahashi se fueron de Sega. *Shining Soul* y su secuela fueron simpáticos *hack-and-slash* tipo *Diablo*, pero no gustaron a los fans, mientras que *Shining Tears* o *Wind* devaluaron la marca con su estética cercana al hentai. Solo *Shining Force Feather* y *Shining Blade* (de este año) han intentado recuperar el espíritu de *Shining Force*, aunque los auténticos herederos del trono del SRPG han sido títulos ajenos a Sega, como *Disgaea* o *Final Fantasy Tactics*.



JUEGOS DESTACADOS...

WOLFENSTEIN 3D



■ 1992 FUE un año en el que debutaron varios géneros, entre otras cosas porque id Software definió el first-person shooter con el revientanazis *Wolfenstein 3D*. Un año antes de *Doom*, supuso el principio del fin o el fin del principio, según tu punto de vista sobre los videojuegos.

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS



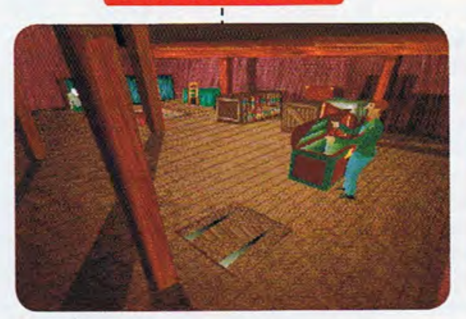
■ LOS SHOOTERS serían acusados más adelante de matar a las aventuras gráficas, pero en 1992 lo petaban. *Fate Of Atlantis* fue un gran éxito de LucasArts gracias a sus trabajadas interpretaciones y a un argumento no lineal que variaba según las acciones del jugador.

NIGHT TRAP



■ CUANDO LA revolución del CD-ROM despegó, fue natural que el boom de las FMV diera pie a esta especie de sórdida fiesta de pijamas. *Night Trap* obtuvo fama por los juicios y la controversia, pero en realidad no es más que un juego bastante tonto de prueba y error.

ALONE IN THE DARK



■ EL TÉRMINO "survival horror" puede haberse acuñado gracias a *Resident Evil*, pero el género tomó forma cuatro años antes, con esta aventura de casas encantadas inspirada en Poe y Lovecraft. Adelantada a su tiempo, combinaba puzzles, combate y exploración de un modo que acabaría siendo norma para las 3D.

DUNE II



■ OTRO ARRANQUE de un género (curiosamente, en una secuela) fue esta licencia para Amiga y PC, que convirtió la búsqueda de recursos y los conflictos a gran escala en un género por derecho propio: la estrategia a tiempo real. Los arquitectos de este nuevo género fueron Westwood Studios, que luego harían *Command & Conquer*.

EL RINCÓN DEL COLECCIONISTA

Tu guía mensual de tesoros retro de colección



DETALLES

PLATAFORMA: PlayStation
AÑO: 2000
COMPAÑÍA: SCEE
DESARROLLADOR: SCE Studio Cambridge
ESPERA PAGAR: 150 euros o más

MEDIEVIL 2

Si te gustaría que games™ hablara de ti y de alguno de tus tesoritos en El Rincón del Coleccionista, escríbenos a games@grupozeta.es



DETALLE A: Ciertamente, se trata de uno de los press kits mas distinguidos de PlayStation. El juego viene en este impresionante libro que recuerda al Necronomicon (solo que no está forrado de piel humana, claro).



DETALLE B: Dentro del libro hay dos discos. Uno contiene el juego, y otro tiene una selección de arte, documentos de prensa y capturas.



DETALLE C: Enlazando con la temática literaria del press kit, el interior tiene una serie de ilustraciones sobre distintos aspectos del juego.

POR QUÉ ES RARO

LA MAYORÍA de los press kits se convierten, con el paso del tiempo, en items de colección muy raros. Se producen en cantidades muy limitadas y se distribuyen mayoritariamente entre la prensa especializada, o bien se usan como premios en concursos. Muchos de ellos acaban siendo olvidados, quedan incompletos (esos discos con assets que desaparecen por los siglos de los siglos) o se extravían en las típicas limpiezas en redacciones de revistas.

Lanzado un par de años después de que *Crash Bandicoot*, *Tomb Raider* y *Mario 64* impactaran entre los jugadores, *MediEvil* llegó en un momento en el que las plataformas de acción en 3D eran muy populares, y se convirtió en un éxito sorpresa en Europa y Estados Unidos al llegar justo para el Halloween de 1998.

A pesar de ser una buena continuación, la secuela tuvo menos éxito, y la culpa también la tuvo la fecha escogida: el año 2000, casi coincidiendo con la salida de PlayStation 2.

Aunque este press kit no va muy cargado de detalles coleccionables, su libro gotiquillo lo hace único, y muy apetitoso para coleccionistas. El hecho de que *MediEvil* se haya convertido en una serie de culto desde su lanzamiento también ha ayudado a multiplicar su encanto.



¿Y EL JUEGO?

■■■ *MEDIEVIL* Y su secuela son divertidas aventuras hack-and-slash en 3D. La serie funciona muy bien en su mezcla de puzzles de exploración a lo *Tomb Raider* y la temática del caballero contra los monstruos inspirado en el *Ghosts'n Goblins* de Capcom.

MediEvil 2 respetó la fórmula, pero introdujo unas cuantas ideas nuevas. Aparte de añadir armas para Sir Daniel Fortesque, el héroe no-muerto, trasladó la ambientación de los cementerios góticos y los castillos medievales a las neblinosas calles del Londres victoriano.

Un interesante cambio en la mecánica también permitía tomar control de la cabeza decapitada y del cuerpo sin testuz de Dan en numerosos puntos de la aventura, lo que permitía resolver unos cuantos puzzles, así como propiciar algún que otro interesante minijuego.

MediEvil fue un juego de Playstation más que entretenido y muy infravalorado, y la secuela mantiene su calidad mientras que aporta suficientes novedades como para mantener fresco su estilo. Por desgracia no ha terminado de envejecer bien, pero no por ello este press book deja de ser un interesante ítem de coleccionista que además incluye un juego estupendo.



DATO!

MediEvil fue diseñado por Chris Sorell, creador de *James Pond*, y su caballero reanimado protagonista se llamaba en sus orígenes Dead Man Dan.



TENGO UNO

Nombre: **Rob Wass**
Ocupación: **Experto en marketing**

■■■ **¿Qué tienen de particular Playstation y *MediEvil 2* que te resulten atractivos?**
PlayStation es la consola con la que crecí. Tuvo un gran impacto sobre el mundo que me rodeaba y sobre mí en particular. A pesar de ser joven por aquel entonces, aún recuerdo la emoción de hacer cola para alquilar los éxitos de PSone. *MediEvil* fue el primer juego de la consola al que jugué. *MediEvil 2* era igual de bueno, y su estética me fascinaba.

Cuéntanos cómo y dónde encontraste el press book.
Soy administrador de playstationcollecting.com, y el propietario, Xed, tiene una tienda de artículos retro en eBay. Le llegó el press kit y, sabiendo lo fan que soy de la serie, me dio la opción de quedármelo. ¡Fue él el que hizo todo el trabajo duro!

¿En qué condiciones estaba y cuánto pagaste por el artículo?
El press kit estaba casi en perfectas condiciones; tiene un par de raspaduras en el borde de la caja, ya que es de cartón fino, pero se conserva estupendamente para tener 12 años. Me costó 120 libras, que es aproximadamente el precio más bajo que suele tener cuando alguno sale a la venta.

¿Juegas a *MediEvil 2* aún? ¿Qué te parece?
¡Sí, por supuesto! Me lo juego hasta conseguir el cien por cien al menos una vez al año, si no más. *MediEvil* es mi serie favorita, y es una pena que nunca hubiera un *MediEvil 3*. Ya no se hacen juegos como estos. De hecho, *MediEvil* es parte de la inspiración para un juego indie que actualmente estoy desarrollando y que se llama *Clive And The Stones Of The Ancient Bunnies*.

Finalmente, ¿considerarías vender el juego, o es tuyo de por vida?
¡No, nunca! Me recuerda a mi infancia, y solo verlo sobre la estantería cada tarde, cuando vuelvo a casa después de un duro día de trabajo, me hace sonreir. Para mí es mucho más valioso que el dinero.

AVERSIÓN POR LA CONVERSION

Los ports más vergonzosos de la historia, analizados al detalle.

FALLO EN EL SISTEMA

Plataforma: Commodore 64
Año: 1987
Compañía: Data East
Desarrollador: Quicksilva Software

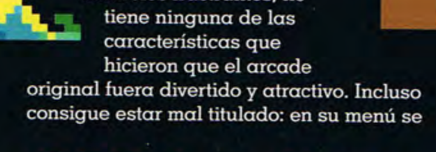
KID NIKI: RADICAL NINJA

LANZAMIENTO ORIGINAL Placa: Irem M62 Año: 1986 Compañía: Irem Desarrollador: Irem

ES SORPRENDENTE que *Kid Niki* no fuera más popular en su momento. Después de todo, los juegos de ninjas lo petaban en los ochenta, y *Kid Niki: Radical Ninja* tenía ventajas como su atractivo protagonista, un humor estrafalario y fases de plataformas dirigidas a los jugadores más jóvenes. Pero el arcade original solo obtuvo una limitada repercusión en Occidente, impulsada en parte por una conversión a NES bastante decente. De hecho, el juego tuvo mejor recepción en Japón, donde generó tres secuelas.

Aparte de su aparición en NES, *Kid Niki* también recaló en otras dos populares máquinas estadounidenses: Apple II y Commodore 64. Publicadas por Data East, ambos ports de 8 bits tenían un aspecto muy similar e igualmente decepcionante. Comparándolas, la de Commodore 64 resulta ser la peor de lejos, y se recuerda como una infamia dentro de la comunidad de usuarios de Commodore.

Desarrollado por Quicksilva Software (la misma compañía responsable de asquerosidades como la infausta versión USA de *Ikari Warriors*), *Kid Niki* sube el listón en lo que respecta a conversiones catastróficas de arcade para C64. Con sus gráficos inductores de migrañas, efectos de sonido irritantes, ausencia de banda sonora, desarrollo mecánico y controles frustrantes, no tiene ninguna de las características que hicieron que el arcade original fuera divertido y atractivo. Incluso consigue estar mal titulado: en su menú se lee *Kid Niki To The Rescue*, aunque en la carátula el título es correcto.



A pesar de que en su aspecto superficial es similar a la máquina, gráficamente el juego es un desastre. Este port es tan feo que nos sorprende que no convirtiera en piedra a quienes se le quedaran mirando. El sprite de Kid Niki se asemeja a Jason Voorhees, y los niveles parecen capturas del Teletexto.

Este port se lanzó únicamente en Canadá y Estados Unidos. Se planeó una versión británica (que luego posiblemente llegaría al resto de Europa), pero nunca se desarrolló. La tenía adjudicada The Sales Curve, pero al final se decidieron por una licencia de Tecmo, *Silkworm*. Lo irónico es que la conversión de *Silkworm* a C64 y Amiga no estaba nada mal, así que no es descabellado suponer que, si esa conversión británica se hubiera hecho, los usuarios de C64 habrían acabado con un port decente de *Kid Niki*.

CARA A CARA



ARCADE


COMMODORE 64





LA DEBACLE

1 Esta conversión se juega tan mal como hace pensar su aspecto. Los controles tienen una respuesta horrible, y la velocidad, scroll y detección de colisiones tampoco son ninguna maravilla. Lo peor son las batallas con los jefes, buena muestra del horror gráfico que te espera.

2 Está claro que no se dedicó mucho tiempo a los gráficos del port. Los sprites son confusos y sus rutinas de color a menudo se confunden con los fondos. Sí, muy rollo ninja lo del camuflaje y tal, pero a ver si eres capaz de localizar a Niki en esta pantalla de auténtica pesadilla.

3 Tampoco hay música durante el juego. En su lugar, tus tímpanos serán violados con efectos sonoros cada vez que Niki salta o usa su arma. Por desgracia, en un plataformas protagonizado por un ninja, son dos acciones que se llevan a cabo continuamente. No queremos ni pensar qué tipo de aborto habría sido la banda sonora.

EN VEZ DE A ESO, JUEGA A ESTO OTRO

Plataforma: NES Año: 1987 Compañía: Data East Desarrollador: TOSE



■ No hay mucho donde elegir, ya que *Kid Niki* solo se convirtió a tres sistemas. Pero el de NES/Famicom es estupendo y hace olvidar el horror de C64: con gráficos coloristas y divertida, hiperactiva y jovial mecánica, esta es la versión a la que te conviene jugar.

ESENCIALES





■ Aunque parezca que la concadenación de secuelas y spin-offs es lo normal en esta industria, algunas sagas han estado desaparecidas durante años o décadas. Ya sea porque el desarrollador original ha dejado de existir, porque la IP ha sido dejada de lado o porque el equipo de desarrollo se ha tomado su tiempo, esta lista ilustra a diez de esos juegos que han tenido a los fans a la espera. Y ha merecido la pena porque, pese a no ser lo habitual en estos casos, han sabido sobrevivir al hype acumulado y han mantenido casi intacto el espíritu de la franquicia. Simple y claro: los mejores regresos en el videojuego.



StarCraft II: Wings Of Liberty
Desarrollador: Blizzard
Años esperando: 1998-2010

1 El gigantesco espacio de tiempo entre *StarCraft* y *StarCraft II* fue demencial y sus fans estuvieron batallando a 640x480 demasiado tiempo a la espera del nuevo RTS de ciencia ficción de Blizzard. Pese a la ausencia del modo LAN o la obligación de usar una cuenta de Battle.net, los aspirantes a ser el Napoleón del futuro quedaron bastante conformes con las mecánicas y el acabado final. No extraña que el fenómeno del e-sport esté expandiéndose más allá de Corea del Sur y que su multijugador sea una experiencia única y divertida aunque arisca e inaccesible. ¿Y dónde están los que se quejaban de la poca evolución de la saga? Ah, sí: jugando.

Kid Icarus: Uprising
Desarrollador: Project Sora
Años esperando: 1991-2012

2 Pese a la explotación de personajes que caracteriza a Nintendo, los japoneses dejaron hibernando durante casi veinte años al angelito Pit, estrella de *Kid Icarus*. Esto cambió con el lanzamiento de 3DS y la creación del ya extinto estudio, padres de *Kid Icarus: Uprising*. El juego no solo trajo de vuelta al personajillo, sino que lo hizo con un cambio de género y apostando fuerte por la acción, un desarrollo de armas bastante profundo y, claro, el 3D. Su control podía ser irregular, pero el juego era sobresaliente. Ahora bien, ¿cuánto habrá que esperar para la próxima aventura de Pit? Porque Project Sora ha sido cerrado por Nintendo hace escasas semanas...

Fallout 3
Desarrollador: Bethesda
Años esperando: 1998-2008

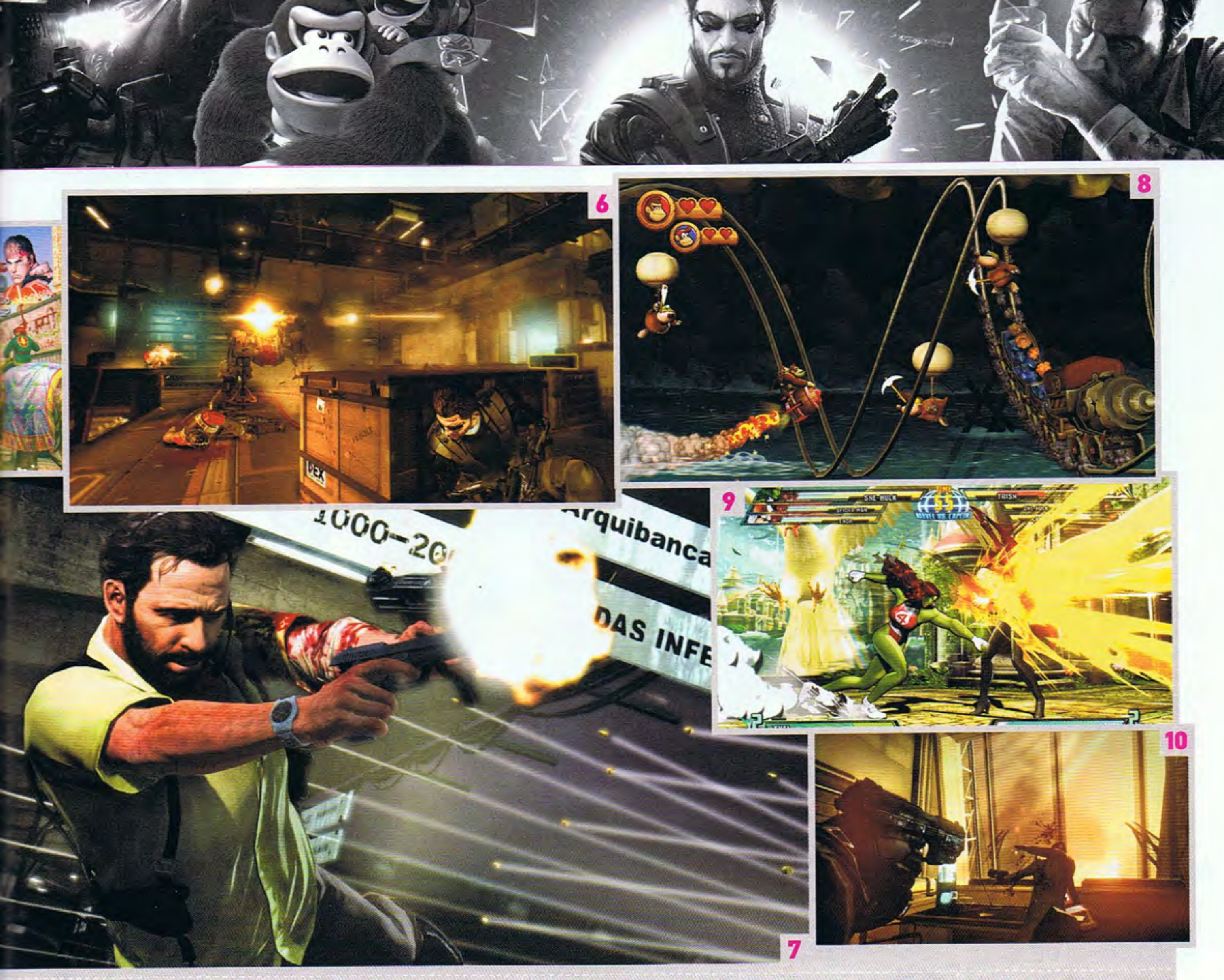
3 Todo el mundo desconfía bastante cuando una franquicia clásica acaba en las manos de otro estudio, pero entonces, llega Bethesda y sorprende a todos con una más que digna resurrección de *Fallout*. El lanzamiento de *Fallout 3* arqueó muchas cejas treintañeras, pero las virtudes del nuevo juego eran evidentes. El cambio de perspectiva o la introducción del VATS no afectaron en absoluto a la fina ironía del mundo postapocalíptico, pero cincuentero, de la saga. Está claro qué juego revivió la moda de los parajes muertos y el *homo homini lupus*. Y por cierto, *Fallout New Vegas*, el programado por Obsidian, es igual de bueno, sino mejor.

Street Fighter IV
Desarrollador: Capcom
Años esperando: 1999-2008

4 Yoshinori Ono, alias "El Explotado", se dejó su salud para lanzar un nuevo *Street Fighter* tras el fracaso, al menos para Capcom, de *Street Fighter III*. Y lo hizo bastante bien: la aparente sencillez de *Street Fighter IV* y la reutilización de las fórmulas de *Street Fighter II* cuajaron muy bien y dieron como resultado un juego nuevo, pero viejo. Su apartado gráfico, polémico en algunos círculos, ayudó a realzar la identidad única de la saga y a que el género de lucha volviera a tener un rey que nunca debió desaparecer. Otra cosa es que, entre pitos y flautas, Capcom esté pasándose con reediciones y DLC absurdos.

Diablo III
Desarrollador: Blizzard
Años esperando: 2000-2012

5 Los fans de Blizzard se parecen mucho a esas madres que te esperan despierto hasta que llegas de fiesta a casa. Vamos, que están acostumbrados a esperar. El deseadísimo *Diablo III* también se hizo de rogar doce años y pese al DRM absurdo de Blizzard, un diseño que recuerda mucho a *World Of Warcraft*, los problemas de conexión y la falta del modo PvP, los fans están encantados. Son fans, claro. Y aunque chirría en mucho aspectos, el juego mantiene la esencia y el machaque de ratón de las anteriores entregas, expandiendo de paso la historia. Y se acabaron las discusiones sobre qué "clon de *Diablo*" es mejor...



Deus Ex: Human Revolution
Desarrollador: Eidos Montreal
Años esperando: 2000-2011

6 Tiene que dar mucho gusto lanzar un juego heredero de uno de los zigurats de la industria, como lo es el *Deus Ex* original, mientras los gordo-peceros de turno se rasgan las vestiduras porque, dicen, se está mancillando el legado del RPG de Ion Storm. Y digo que tiene que dar gusto porque *Human Revolution*, con sus defectos y todo, calló muchísimas bocas y demostró que lo sagrado está ahí no solo para admirarlo, sino también para reinterpretarlo. Su protagonista, ese futuro tan factible, las diferentes vías de desarrollo del personaje y la trama -absurda por momentos pero entretenida- hicieron el resto.

Max Payne 3
Desarrollador: Rockstar
Años esperando: 2003-2012

7 Estaba cantado que Rockstar iba a rehacer la saga *Max Payne* a su imagen y semejanza al comprar la IP a Remedy Entertainment. Cuando por fin lanzaron *Max Payne 3*, los papás de *GTA* no sorprendieron a nadie con su historia de venganza con altos costes de producción, enfocada a los disparos y tiempos bala absurdamente divertidos que poco tenían que ver con ese ambiente falsamente Noir de los anteriores. Pero da igual. *Max Payne 3* triunfa en todos esos apartados, sin innovar en ninguno, y da una lección de cómo satisfacer a los fans con un protagonista muy diferente, mezcla de Bruce Willis y Chev Chelios. Solo falta el Red Bull.

Donkey Kong Country Returns
Desarrollador: Retro Studios
Años esperando: 1999-2010

8 Nadie puede dudar del talento de Retro Studios para revivir sagas de Nintendo y devolverlas a la gloria en un solo juego. Lo hicieron con *Metroid Prime* y lo repitieron, mejorando lo que ya era una fórmula perfecta, con *Donkey Kong Country Returns*. Vale que algunas tonterías que había que hacer con el Wii Remote sobraban, pero es que el juego era tan exigente como los viejos *Donkey Kong*. Muchos creíamos que Donkey Kong y demás primates estaban condenados al ostracismo y a apariciones en *Super Smash Bros.*, pero este juego nos devolvió un poco la esperanza. Ya podrían traernos también la saga *Metroid* y hacer uno para 3DS...

Marvel Vs. Capcom 3
Desarrollador: Capcom
Años esperando: 2000-2012

9 Por difícil que cueste entender, Capcom tampoco quería volver a lanzar un *Marvel Vs. Capcom*. Como ya hemos dicho antes, los nipones habían dejado un poco de lado el tema de los juegos de lucha, pero tras el éxito de *Street Fighter IV*, se debieron replantear la cuestión. Y ahí tenemos *Marvel Vs. Capcom 3*, juego polémico no solo por algunas ausencias notorias -que se vieron resueltas por DLC o con un relanzamiento- para escarnio de los fans, sino por su desequilibrio de personajes y por sus mecánicas simplistas. Una pena que al final retiraran el traje adicional para Magneto del Rey, le habría añadido enteros.

Syndicate
Desarrollador: Starbreeze
Años esperando: 1993- 2012

10 Ya hemos dicho antes que devolver una franquicia pasada al presente es difícil, pero al menos suele contar con las esperanzas de los fans para el relanzamiento. Eso no fue el caso de Starbreeze Studios y su visión de *Syndicate*. El juego irritó a los seguidores del original de PC al cambiar el género radicalmente -por aquello de que EA no cree que un RTS pueda triunfar en 2012-. Y aún así, el estudio hizo un videojuego más que digno, tomando ciertas premisas cyberpunk del original y creando un shooter con toques de sandbox, pero que por desgracia nunca llegó a atraer al gran público.

gamesTM

industria

UN VISTAZO AL FUNCIONAMIENTO INTERNO DEL SECTOR DE LOS VIDEOJUEGOS >>

REVOLUCIÓN DIGITAL

Cancel

¿Confirma que quiere vender Angry Birds?

OK

EL DERECHO A REVENDER

>> **Las leyes de la UE dibujan un futuro potencial de venta digital de segunda mano**

Pag. 152

¿Qué pretende Loot Drop?



>> Brenda Brathwaite nos cuenta de qué va este desarrollador de juegos sociales del mítico John Romero.

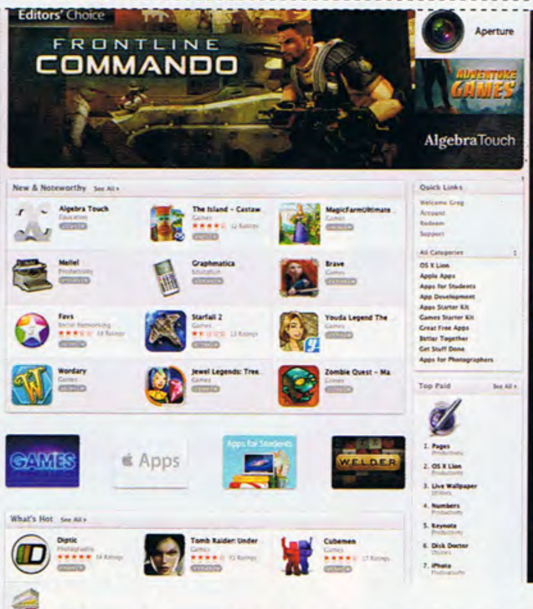


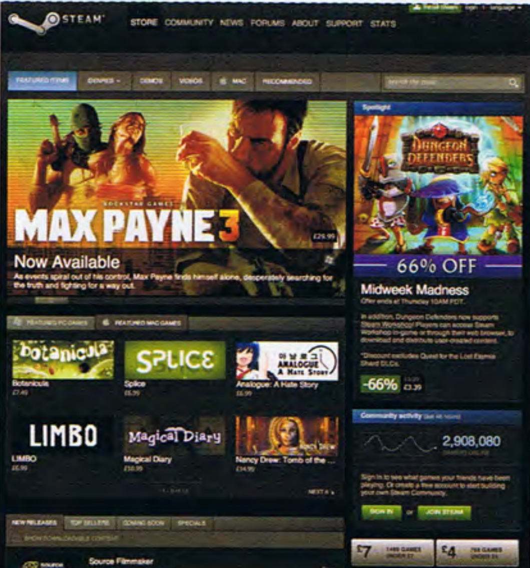
Pag. 154

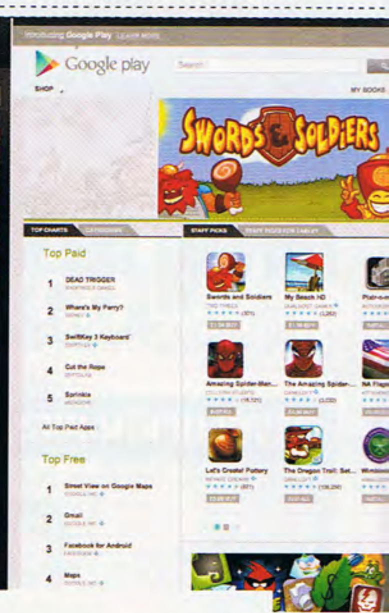
Jesper Kyd descubre sus secretos musicales

>> El mítico compositor de *MDK 2*, *Hitman* y *Assassin's Creed* habla de la dichosa inspiración.









LA UE DICE QUE PUEDES VENDER TUS DESCARGAS

El Tribunal de Justicia de la Unión Europea considera que las copias físicas y digitales de cualquier producto son propiedad del usuario. ¿Qué implica esto para los jugadores? ¿Y para el sector?

LA VENTA DE software de segunda mano por fin tiene una sentencia aclarando la tierra de nadie en la que se ha convertido. El Tribunal de Justicia de la Unión Europea ha fallado a favor de la reventa de licencias (de programas de empresa, pero nos afecta a todos) validando el proceso y sentenciando que en territorios de la UE la posesión de una copia digital está protegida por los mismos derechos del consumidor que cualquier otro producto. Que lo del pagar por una licencia de uso es una chorrada y que eres dueño de la copia, no del permiso para usarla.

El caso en cuestión enfrentaba al gigante de las bases de datos Oracle con una empresa alemana, UsedSoft, que se dedicaba a revender licencias usadas que sus anteriores propietarios ya no querían. El fallo no sólo ha dejado a Oracle sin argumentos, sino que la sentencia, que es vinculante para toda la Unión, recalca el derecho de los consumidores a actuar igual con las copias digitales de los productos -aunque las llamen licencias de uso- que con los productos comprados en una tienda. Es más, el texto afirma que los distribuidores de medios digitales "no pueden oponerse" a la reventa de cualquier producto -sea físico o descarga digital-, no importa lo que digan las farragosas EULAs/AUFs que nos obligan a aceptar. Pum.



Este último punto es genial para los consumidores, pero está provocando sudores fríos a los gestores de plataformas digitales. Todos los consumidores se ven obligados a "firmar" un Acuerdo de Usuario Final antes de activar cualquier producto, y estos pseudocontratos casi siempre prohíben la reventa de bienes digitales (así como otros puntos que hace tiempo que son ilegales en Europa, como renunciar a llevarles a juicio). La sentencia anula explícitamente este punto y emplaza a las distribuidoras a replantearse los límites que ponen a la reventa de sus productos.

"El autor de un software no puede oponerse a la reventa de sus licencias 'usadas', teniendo que permitir el uso adicional de sus programas descargados de Internet", extrapola la sentencia. "Los derechos de distribución del propietario del copyright finalizan con la primera venta o cesión consentida de cualquier copia de su programa informático, tangible o intangible, en territorios de la Unión Europea".

Aunque podríamos pensar que el mayor problema ahora mismo lo tienen EA y el resto de editores que se han tirado el último año y medio implantando el maldito pase On-line en sus productos para evitar o sacar partido las ventas -físicas- de segunda mano, malas noticias. Todavía falta para que esto cambie, porque aunque los derechos de distribución acaban con la venta, los de reproducción siguen en manos del propietario del copyright. Así que, de momento, haría falta una sentencia adicional para que esto cambiase.


La sentencia puede desembocar en Apple y Google obligadas a modificar sus tiendas digitales para incluir la posibilidad de reventa.

AUNQUE EL VEREDICTO refleje el derecho a la reventa de las compras digitales, siempre que el consumidor "inutilice" en sus máquinas el programa original (que no copie el disco y desinstale todo lo relativo al mismo, vaya), corremos el riesgo de extender todavía más la "piratería". No es factible que las distribuidoras se fíen de la buena fe del usuario, así que podemos esperar cambios en la forma en que se gestionan la propiedad de los juegos.

A Steam no le afecta mucho. Valve, en uno de esos augurios que le dan de vez en cuando, implantó hace tiempo la función de Intercambio, por la que dos usuarios pueden comerciar con sus juegos por un precio acordado por ambas partes, ya sea cambiando un juego por otro o incluso por un ítem de un título en cuestión. Es un punto de partida para que Valve y el resto de plataformas se adapten a lo sentenciado. de momento, ni la App Store de Apple ni Google Play ni PSN/XBLA ofrecen los medios para algo parecido. Pero con la sentencia en firme, la Unión Europea podría obligar a estas tiendas digitales a incluir una función a tal efecto.

SERÍA PEOR PARA los distribuidores dejar pasar esta oportunidad y dejar que un tercero se hiciera con el mercado de segunda mano (tras una batalla legal, claro. Pero hay mucho que ganar). Tampoco está claro todavía si las plataformas tendrán que cambiar su modo de distribución tras la sentenciat, pero tampoco es que a partir de ahora todo vaya a ser un mar de lágrimas para las distribuidoras.

> "El autor de un software no puede negarse a la reventa de sus licencias de Internet de segunda mano"
> Tribunal de Justicia de la UE

Por ejemplo, sería imposible que los títulos de PSN o XBLA se redistribuyeran a través de otros clientes, son redes cerradas. Así que no es tanto una cuestión de si lo harán como de cuándo lo harán. Y conociendo a Sony y Microsoft seguro que consiguen crear un sistema que también les dé pasta a ellos y al estudio del juego en cuestión (puede que lo segundo menos).

De hecho, podría ser beneficioso para compensar las pérdidas del mercado físico de segunda mano, que no puede controlarse más que mediante los pases On-line. Y Steam y Origin podrían sacar partido si implementan el servicio directamente en sus aplicaciones cliente. Hasta los propios estudios podrían hacerse hueco en el sector de la segunda mano digital.

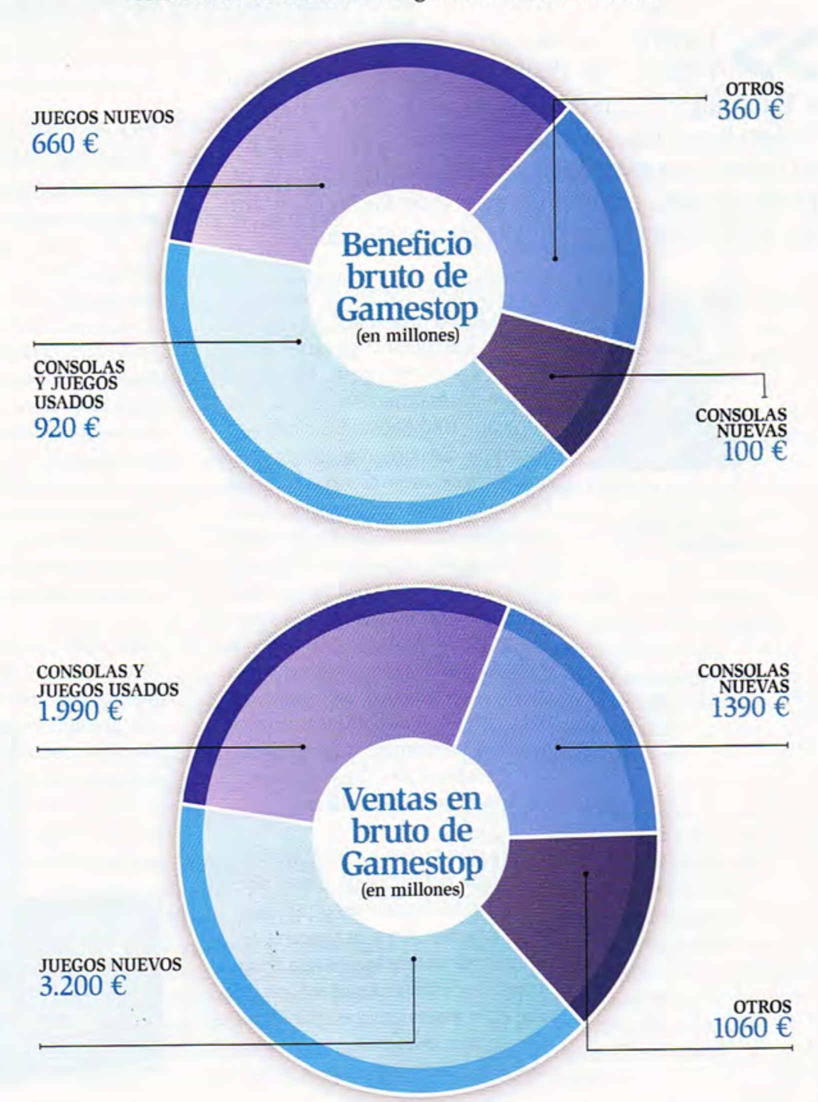
Pero donde las cosas se complicarán será en las stores de móviles, donde tanto Android como iOS tendrían que cambiar todo su sistema de transacciones. Aunque aún pasará un tiempo antes de que veamos la conclusión del asunto, los ciudadanos europeos estamos de enhorabuena.



Las distribuidoras llevan ya un tiempo añadiendo limitaciones en las copias físicas para reducir las ventas de segunda mano.

LA SEGUNDA MANO, EN NÚMEROS

Mientras las industria intenta controlar las ventas de videojuegos usados, las cifras de 2011 de GameStop ponen de manifiesto la importancia de este sector en el modelo negocio de los minoristas.



DE CHARLA CON...

LOOT DROP

MIEMBROS CONOCIDOS

- John Romero
- Brenda Garno Brathwaite
- Tom Hall

JUEGOS DESTACADOS





>> Ghost Recon Commander [Facebook]



>> Pettington Park [Google+]

>> Loot Drop es un equipo de estrellas, con veteranos de id Software como John Romero y Tom Hall, así como la diseñadora de RPG y juegos de tablero Brenda Brathwaite. El equipo ha empleado toda su experiencia para diseñar la próxima generación de juegos sociales, empezando por *Ghost Recon Commander*. Brathwaite nos acompaña para hablar de ello...



BRENDA GARNO BRATHWAITE
DISEÑADORA DE JUEGOS

Has diseñado juegos de todo tipo, desde RPGs profundos a juegos de mesa e inteligencia pasando por otros más mainstream. ¿Te los planteas de forma diferente en tu cabeza con cada uno de los desarrollos?

Totalmente, cada juego requiere una mentalidad diferente y a veces diferentes habilidades. De forma muy real, estoy creando un juego para provocar una sensación, y dependiendo de cual sea, mi cabeza está en un sitio u otro. Cuando anuncio juegos, para consola, iOS, PC o Facebook, me pongo en la mente del jugador, porque soy muy consciente de lo que el jugador medio de esa plataforma espera, su nivel de conocimientos sobre videojuegos (los jugadores en Facebook no suelen estar muy familiarizados con muchos términos), sus expectativas sobre ellos y también ese 'sentimiento' que mencionaba antes.

¿Hasta qué punto ha influído la audiencia potencial de *Ghost Recon* en vuestras decisiones de diseño?

Soy consciente de lo que los jugadores de *GR* demandan porque soy una vieja fan de la saga. Llevo jugadas cientos de horas en la serie. Al ver que los fans querían un *Ghost Recon* más duro y una experiencia más dilatada, quise darles justamente eso. Hay un cartel en nuestra oficina que dice: "No quiero visitar a mis amigos. Quiero matarlos" en su honor. Fuera de contexto, asusta, pero en Facebook, que te visite un amigo en el juego es una amenaza. Mis juegos de tablero tienen un proceso de diseño muy diferente, aunque se aplican los mismos fundamentos a la hora de transmitir sensaciones a través de la mecánica.

Los anuncios de *Ghost Recon Commander* lo califican como un juego hardcore para Facebook. ¿Fue este el objetivo durante el desarrollo y, si es así, cómo conseguisteis cumplir dichas metas?

Fue una de las metas, sin duda. Al final, quería crear un juego que captara rápidamente tanto los jugadores clásicos como a los de Facebook. Eso significa poner al jugador avanzado en la interfaz de los juegos sociales. Aunque no hay una regla sobre cómo debe verse un juego, en los últimos años se ha impuesto un tipo de interfaz concreta. Se hicieron cambios para conseguir la funcionalidad deseada -por ejemplo, no se reciben monedas por visitas de amigos- pero el aspecto es amigable y cómodo.

¿Qué oportunidades ofrece una red social que no es posible en una plataforma web de juegos y cómo lo empleasteis en vuestro favor?

Es cuestión de cantidad. En sentido estricto, se puede hacer el mismo juego, pero dentro de una red social permites a los jugadores disfrutar con los amigos que ya están en la propia red. Tampoco está limitado a redes como Facebook o Google+. Videoconsolas, compañías y servicios de descarga digital tienen sus propias redes conectadas por fichas de jugadores.



¿Cuál es vuestra opinión sobre el rol de las microtransacciones? ¿Cómo evitáis alienar al jugador más avanzado mientras conseguis beneficios? ¿Tienen un interés potencial en las mecánicas del juego o se trata, simplemente, de un negocio?

Esta es una pregunta con truco. Es algo que todavía estamos investigando, como lo está haciendo la industria. Por ejemplo, los arcades vivieron muy bien de microtransacciones. ¿Quieres jugar más? Echa cinco duros. También hemos vivido las transacciones dentro y fuera de juegos hardcore. El *farmeo* de oro es otra forma de lo mismo, donde pagas para ahorrarte tiempo. Dicho esto, algunos tienen una postura contraria a este sistema. Siempre me he preguntado si estos juegos funcionarían si en lugar de darlo gratis (puedes jugar todo *Ghost Recon Commander* sin pagar un euro, por ejemplo), tuvieramos un gran botón con un precio y que desbloqueara el juego completo. Me da que no funcionaría muy bien. Mi idea sobre el tema, tanto como desarrollador como jugadora, todavía esta formándose.

¿Vais a hacer más juegos para Facebook en el futuro? Si es así, ¿que es lo que os gustaría hacer?

Con total seguridad, seguiremos haciendo juegos sociales para Facebook, y otros juegos fuera de este panorama también. Tenemos uno a punto de hacerse (solo me quedas terminar de escribir de una vez las reglas) que se llama *PreConception: A Pregame Notgame*. Ahora que *Ghost Recon Commander* ha sido lanzado, debería poder ponerme con este y acabarlo. Y en Facebook, *Commander* contará también con mi atención durante un buen tiempo.

Visita su web en **www.lootdrop.com**

DE CHARLA CON...

JESPER KYD

JUEGOS CONOCIDOS

- MDK 2 – [2000]
- Hitman: Codename 47 – [2000]
- Assassin's Creed – [2007]
- Forza Motorsport 4 – [2011]

JUEGOS DESTACADOS



>> MDK 2 [2000]



>> Hitman: Codename 47 [2000]



>> Assassin's Creed [2007]



>> Forza Motorsport 4 [2011]

>> Jesper Kyd es una excepción entre los compositores de videojuegos más importantes. Aunque ha compuesto para cine y televisión, sus raíces están en los medios interactivos, empezando por la época de Amiga a comienzos de los noventa. Ahora, se encuentra trabajando en *Darksiders II* y comenta con nosotros su meteórico ascenso.



JESPER KYD

¿Cómo influyó componer en la demoscene de Amiga para convertirte en lo que eres ahora?

Pasé ocho años en ese ambiente, desde el 85 al 93, y no se me ocurre mejor sitio para practicar y desarrollar la creatividad. Personalmente, pasé mis años en la escena experimientando con diferentes formas de crear música y tratando de conseguir nuevas ideas. Solo ha sido más tarde cuando me he dado cuenta de que estos años de experimentación llevaron a la creación de mi estilo, que se sustenta en la creación de música sin restricciones. Si me hubieran enseñado música en el colegio, fuera del panorama de las demos, mi música habría sido muy diferente. En un gran sentido, esta época fue gran parte de mi educación musical. Mucha gente dice que mi música suena diferente y única, y si es así, es gracias al rol que jugó mi temporada en la demoscene.



¿Cómo diste el salto de las demos técnicas a los videojuegos?

Fundé una compañía con miembros de la escena danesa de Amiga. Junto con Crionics, empezamos a hacer videojuegos. Nos gustó tanto lo que hicimos que decidimos convertirlo en algo a tiempo completo de lo que vivir. Tuvimos la suerte de vender nuestro primer juego a Sega y que nos llevaran a EEUU para hacer más, algo que nos entusiasmaba: era un sueño hecho realidad. Cuando trabajas en la demoscene sueñas con poder hacer videojuegos y nosotros llegamos a hacerlo.

¿Cómo de dinámica tiene que ser tu música cuando estás trabajando en un medio interactivo?

Componer un proyecto cuando no estás seguro de las decisiones que el jugador tomará lo convierte en un reto. Una de las formas de lidiar con esto es intentado crear toda la música posible para cada opción, así da igual lo que elija el jugador, la música lo reflejará. Sin embargo, para *Darksiders II* el núcleo del apartado sonoro es la música de exploración, la de combate y la de jefes, que ocupan la mayoría de las melodías. Es algo que encaja con la experiencia *Darksiders*. Componer para una gran variedad de mundos, desde el cielo al infierno, era importante para Vigil Games.

Así que has tenido que adoptar una buena cantidad de estilos para casos variados...

Vigil Games buscaba sonidos únicos, no la típica orquestación hollywoodiense. Las partituras incluyen desde música de inspiración céltica a sonidos más etéreos y oscuros. La música de Los Hacedores es casi celta, son la raza más vieja y quería reflejar un tono eterno para ellos. Grabé desde gaitas a cantares celtas. Pero la otra parte de la música es mucho más oscura. Fue un reto crear música así y que mantuviera su profundidad, su atmósfera y su melodía. Combiné instrumentos poco comunes, así como viejos órganos, reverberaciones, ecos espaciales, delays analógicos y mucho más. Quise explorar nuevos territorios con un montón de herramientas analógicas y equipos *vintage*, trabajando de un modo que nunca había hecho antes.

¿Hasta qué punto crees que se puede disfrutar la música del videojuego de manera aislada?

Considero que es importante que la música del videojuego tenga valor por sí misma. Uno de los puntos positivos es que puedes hacer pensar a una persona sobre un juego cuando están escuchando su música al margen del propio juego y que eso le haga volver a tener ganas de jugarlo.

Visita su página web **www.jesperkyd.com**

DE CHARLA CON...

TARA STRONG

PAPELES FAMOSOS

- Juliet – Lollipop Chainsaw
- Harley Quinn – Batman: Arkham City
- Rikku – Final Fantasy X/X-II
- Sheegor – Psychonauts

JUEGOS DESTACADOS



>> Final Fantasy X/X-II [2002-2004]



>> No More Heroes 2: Desperate Struggle [2009]



>> Batman: Arkham City [2011]



>> Lollipop Chainsaw [2012]

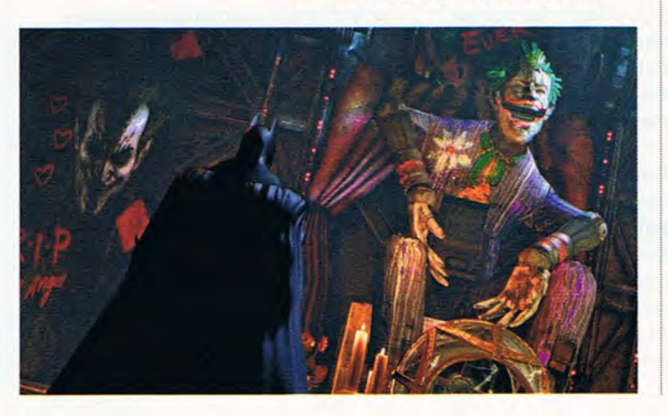
>> Tara Strong es una polifacética actriz de doblaje que desde 1987 ha trabajado en TV, cine y videojuegos. Su labor en nuestro campo le ha llevado a interpretar una buena colección de roles, destacando su Harley Quinn (Batman: Arkham City y DLC La Venganza de Harley Quinn) o la Juliet de Lollipop Chainsaw



TARA STRONG
ACTRIZ

Has hecho un gran trabajo de voz en la industria del videojuego. Cuéntanos, ¿cómo ha sido trabajar con Rocksteady en *Batman: Arkham City*?

A veces me estreso bastante trabajando con juegos –pueden tener tranquilamente miles de líneas de guion– y siempre me pregunto: "¿Voy a ser capaz de mantener mi energía?". Sé que los fans van a sentir que están conmigo en el juego, así que no quiero decepcionarles ni un momento. Sin embargo, en cuanto conocí al equipo de Rocksteady, aluciné con su dedicación al legado de *Batman* y de mi personaje. El guion de *Arkham City* es brillante: es muy oscuro y se nota que han hecho los deberes. Cuando iba al estudio jamás se me pasó por la cabeza un "¡Oh dios! ¿Cómo voy a hacer esto?"; pero sí un "¡Oh dios! ¡Esto es la leche!". Definitivamente, me contagiaron su pasión.



Llegaste a *Arkham City* y te hiciste con el rol de Harley Quinn, que había sido interpretado antes por Arleen Sorkin. ¿Cómo abordaste el personaje para convertirlo en algo tuyo?

Fue todo un reto porque había trabajado anteriormente con Arleen y siempre había estado enamorada de su personaje y su actuación. Me intimidaba meterme en sus zapatos, así que me alegra mucho saber que los fans me han recibido con los brazos abiertos. Me encanta que todo alrededor de *Batman* sea muy real y así es como abordé a Harley. Salta a la vista que está loca y que tiene un lado muy oscuro, pero también una auténtica relación de amor por el Joker. Tras *Arkham City*, ¡puedo decir que está de todo menos contenta! Algunos momentos de *La Venganza de Harley Quinn* me hicieron llorar y todo. Sus problemas y su dolor son tan reales que me sentía como ella, y trasladé eso al juego, claro. Como comprenderéis, no quiero reventar la trama, pero es algo absolutamente fantástico.

La industria del videojuego está cambiando, cada vez más guionistas de Hollywood escriben para juegos. ¿Crees que se saca algo bueno de esto?

Cuando me preguntan qué es lo que ha cambiado, siempre contesto primero que la industria como tal. Cuando empecé, los estudios decían: "Vamos a hacer esto rápido y vamos a contratar a gente de la empresa y no a actores sindicados". Pero ahora los videojuegos son el nuevo medio masivo de entretenimiento y los desarrolladores tienen que contratar a actores profesionales, a guionistas y a directores, y eso se nota en el nivel de calidad de los mismos. Como actriz, esto me hace tremendamente feliz.

¿Hay diferencia entre trabajar con estudios occidentales y japoneses?

Creo que trabajar con japoneses es algo más exigente, por la traducción y porque Japón tiene una cultura diferente. Su forma de abordar situaciones sociales y la sexualidad es diferente, y es difícil llevar eso a América. Desde la perspectiva de la actuación, a veces frustra querer hacer algo que no coincide del todo con la animación de la boca cuando no he hecho el doblaje a priori, lo que limita en parte mi creatividad.

¿Crees que los videojuegos tienen ventaja sobre otros medios a la hora de contar historias?

Creo que la gente se mete en el juego contigo. Por eso, cuando hay un guion con unas ocho mil líneas debes mantenerte fiel al personaje para que no se sientan decepcionados. Tengo en cuenta el feedback de las redes sociales sobre mis actuaciones, y saber eso resulta muy reconfortante.

Visita su web en **www.tarastrong.com**


games™
MMO
Todo lo que d
el universo de
DS
174 PREVIEW
RUNESCAPE
Jagex introduce cambios en el combate de su MMO gratuito
FINAL FANTASY XI
ONLINE
Seekers of Adoulin
Echamos un buen vistazo a la expansión Seekers Of Adoulin, lanzada para conmemorar el décimo aniversario de FFXI

■ Aunque la frecuencia con la que Square Enix ha lanzado actualizaciones impacientaría a Quantic Dream, todas ellas han sido bien aceptadas por la comunidad

Final Fantasy XI: Seekers of Adoulin

EL PRIMER MMO DE SQUARE CELEBRA SU DÉCIMO ANIVERSARIO CON LA PRIMERA ACTUALIZACIÓN DE RELEVANCIA EN CINCO AÑOS

A menudo parece que *World Of Warcraft* e *EVE Online* son los dos únicos ejemplos que existen de MMOs con un éxito comercial masivo. Con su larga lista de suscriptores, su iconografía y gráficos únicos, son la cúspide del género.

Square Enix y su *Final Fantasy XI* (el primer juego del estudio basado en el On-line) han tenido un escueto éxito en comparación. Aunque mantiene un número respetable de suscriptores japoneses y amasa a miles de devotos de la saga, aún no se sienta en la mesa de los adultos. Aun así, este año marca un hito al cumplir la nada despreciable de diez años y Square Enix ha decidido celebrarlo con una quinta actualización, la primera en cinco años, y llamada *Seekers Of Adoulin*.

Seekers Of Adoulin introduce todo un nuevo continente en las tierras de Vana'diel, llamado Ulbuka, el centro del cual es una especie de cuidad mediterránea llamada Adoulin. Aquí es donde *FFXI* pone todo el énfasis sobre los jugadores para que exploren la nueva tierra y descubran los tesoros de la región.

INFORMACIÓN

FORMATO: PC
COMPAÑÍA: Square Enix
DESARROLLADOR: Square Enix
ORIGEN: Japón



Todo va sobre conquistar estas tierras, creando un puesto de avanzada que sirva como punto de inicio para empezar nuevas misiones y viajar rápido; también sobre cultivar la tierra para vivir de las rentas. Square Enix tiende a llevar *FFXI* en interesantes direcciones con cada nueva actualización -la expansión estára disponible en formato físico para Xbox 360, por descarga para PC y sin versión de PS3 en EEUU y Europa- y *Seekers of Adoulin* no parece que vaya a faltar a la norma.

Hay un montón de nuevas ideas en torno a XI, lo que demuestra que Square Enix no ha olvidado a su fiel comunidad, incluso con su MMO hermano *Final Fantasy XIV* en plena reinvención total. Estos cambios en el longevo MMO se centran más en el descubrimiento y la exploración, y debería renovar un poco el interés de los jugadores veteranos y, con suerte, atraer alguno nuevo durante el proceso.

Mientras que el principal foco de renovación conllevará que los jugadores se pateen medio entorno en busca de riquezas y objetos, habrá unas cuántas sorpresas por el camino. Los nuevos encuentros con monstruos gigantes, que estarán dispersos por el nuevo continente, añaden un elemento de peligro a los momentos de cultivo, excavación y crianza de ganado.

Esto viene acompañado, evidentemente, por las habituales mejoras en la recogida de tesoros, nuevas combinaciones de objetos y muchas nuevas mazmorras que saquear. Sin embargo, hay también añadidos más importantes: dos nuevas clases, que se suman a la otra veintena de vocaciones del juego. En conjunto, son un grupo de mejoras que justifican de sobra la expansión.



El nuevo continente de Ulbuka tiene un toque muy del Mediterráneo. Tras diez años, los jugadores de *FFXI* se merecen un poco de relax en la playa.

Se esperan un montón de nuevos monstruos, con mayor variedad de escala, aunque los behemoth que ocupan media pantalla serán los reyes del mambo.

"Hay un montón de nuevas ideas en torno a XI, lo que demuestra que Square Enix no ha olvidado a su fiel comunidad"





Tenemos que admitir que encontramos esperanzador que Square Enix siga apoyando su *FFXI* tras una década con los servidores On-line.



LA PRIMERA de las dos clases nuevas es el Geomancer (a saber cómo se llamará en español). Será esencial para apoyar a otros compañeros, usando energía elemental de forma diferente al hechicero y siendo una gran amenaza para el enemigo. Tiene también una infuencia Feng Shui: la polaridad afecta al hechizo. Según la dirección que tomemos (norte, sur, este, oeste), los extras del ataque serán diferentes.

FATAL FANTASY

Tras recibir una tibia acogida en su lanzamiento, Square Enix ha estado ocupada trabajando en la segunda fase de su otro MMO de *Final Fantasy, XIV*. Titulado como *Final Fantasy XIV 2.0*, Square Enix espera que el juego llegue a fase beta a finales de 2012. Las mejores sobre el original incluyen un rediseño de los mapas del juego, un nuevo motor gráfico más avanzado, opciones extra para escoger género y otras cuantas mejoras en el PvP. Básicamente, el juego será algo totalmente distinto para cuando lo lancen en 2013. Es alentador, al menos, que Square Enix no haya abandonado el barco mientras se hundía, y tenemos ganas de ver los resultados de esta fidelidad.

La segunda clase es el Rune Fencer (de nuevo, sin traducción disponible). Es una clase más directa, el tercer "tanque" del juego pero que usa runas para cambiar entre habilidades defensivas y ofensivas. Usar runas conlleva bonus elementales, por lo que existe cierta capa de estrategia en la nueva clase.

Diez años después, es toda una sorpresa que *Final Fantasy XI* sea la IP más lucrativa para la compañía, y teniendo en cuenta su compromiso por garantizar un contenido único y emocionante, ha sabido aprovechar los kilómetros recorridos. *Seekers Of Adoulin* se lanzará en 2013 para PC y Xbox 360 y será interesante ver cómo la comunidad responde a la última gama de añadidos y cambios introducidos en esta profunda expansión. Creemos que los habitantes de Vana'diel la considerarán una adecuada forma de celebrar la década pasada y una manera positiva de mantener el juego activo más años con contenido atractivo, original y gratificante. A este ritmo, el juego podría aguantar otros diez años.

MMO UPDATES

LOS NUEVOS DESARROLLOS EN EL MUNDO DEL MMO

EL MMO DE JUEGO DE TRONOS YA TIENE NOMBRE



Bigpoint ha anunciado que el inminente MMO sobre la saga de libros de George R.R. Martin y la serie de televisión de HBO se llamará *Game Of Thrones: Seven Kingdoms*. Ayudará a diferenciarlo de los dos recientes juegos de Cyanide Studio sobre *Juego de Tronos*, que compartían el mismo nombre, y nos da una idea de por dónde van los tiros, al desvelar desde el principio la presencia de las familias que manejan los hilos del continente de Westeros.

FINAL DE LA BETA DE PHANTASY STAR ONLINE 2



Desde este verano, el esperadísimo *Phantasy Star Online 2* ha entrado oficialmente en funcionamiento tras terminar con éxito su beta. Ningún veterano de Sega puede poner excusas para reecontrarse con la longeva saga, ahora en forma de free-to-play. Ni siquiera la de que sea exclusivo para Japón sin fecha de salida en Occidente. Bueno, pensándolo un poco mejor, esperad a nuestras impresiones sobre el juego en futuros números.

UN MMO DE JUSTAS A CABALLO: KNIGHT AGE



El MMO fantástico 3D *Knight Age* ha sido anunciado recientemente por Joymax y ha finalizado su beta cerrada el 17 de julio. La idea de este juego ambientado en la épica medieval es que los jugadores pueden llevar a cabo una serie de ataques mortales desde monturas móviles, aunque no esperéis la complejidad de un Mount & Blade, sino algo más ligerito, pensado para un público menos especializado. "Siguiendo el éxito de *Digimon Masters*, ahora es el momento perfecto para que en Joymax nos centremos en añador otra joya de la corona a nuestro catálogo para jugadores de todo el mundo", dice Nam-Chul Kim, CEO de la compañía.



La nueva zona de inicio, TrollWarzone, hará la densa mitología algo más asequible a los novatos.



Los enemigos se ajustan a los cambios en los combates, lo que significa que habrá que reevaluar cómo vencerlos en combate.





Aunque los gráficos se han actualizado, la verdad es que RuneScape sigue estando por detrás de muchos MMOs que funcionan por navegador.

La evolución del combate en RuneScape

EL MMO DE LARGO RECORRIDO DESVELA UNA ACTUALIZACIÓN IMPORTANTE

RuneScape ha estado funcionando On-line de un modo u otro desde el 2001, y ahora ha entrado en una fase beta para la mayor revisión que ha tenido nunca desde que abriera sus portones medievales hace una década. Los veteranos de este MMO de navegador automáticamente se darán cuenta de que el juego ha llevado a cabo un importante rediseño, trabajando gráficos, animaciones y diseño de sonido en un paso adelante para ponerse al día y tratar de seguir compitiendo en un mercado cada vez más competitivo.

Bajo esta fachada superficial, Jagex ha retocado la jugabilidad centrándose en el combate, garantizando mayor profundidad táctica en la aniquilación de monstruos.



INFORMACIÓN

FORMATO: PC
COMPAÑÍA: Jagex
DESARROLLADOR: Jagex
ORIGEN: Reino Unido
LANZAMIENTO: 2012
PRECIO: Gratis

Múltiples habilidades añadirán un mayor valor estratégico a la elección de personajes para los encuentros de PvE y el PvP, y la inclusión de un montón efectos de área transformarán los entornos en campos de batallas improvisados y peligrosos.

"Es imposible evaluar la relevancia de esta actualización", dice el jefe de diseño de RuneScape, Mark Ogilvie. "La reelaboración del sistema de combate es una de las peticiones más importantes de la comunidad y hemos invertido miles de horas en crear un sistema más fluido, interactivo y táctico. La evolución del combate cambiará la forma en la que la gente juega y vive *RuneScape* para siempre".

/// **El objetivo de** los planes de Jagex para esta actualización es asegurar una cosecha fresca de nuevos guerreros para sus bulliciosos servidores, algo esto podría afectar negativamente a la comunidad existente. El rediseño del combate exige más atención de los jugadores para obtener experiencia, lo que resta capacidades a funciones sociales muy asentadas, ya que antes se podía atacar y, mientras se producía el combate, era posible hablar con otros jugadores y clanes.

Jagex hace equilibrismos entre la necesidad y la innovación, pero en muchos sentidos, el MMO se siente como en su primer día. La nueva zona de inicio llamada Troll Warzone ha sido diseñada específicamente para hacer la densa mitología del juego más asequible a nuevos jugadores, a la vez que los introduce en las mecánicas fundamentales del juego de forma más eficiente. Basta con decir que Evolución del Combate está cambiando de arriba a abajo el mundo de *RuneScape*, balanceando clases, poniendo el combate como principal elemento y complementándolo con una inteligente actitud hacia las microtransacciones

Son tiempos excitantes para los moradores de Gielinor, se mire como se mire. La cuestión es si Jagex ha hecho el juego más atractivo a nuevos jugadores: los gráficos son antiguos, la comunidad vive de sus clanes y carece de la naturaleza intuitiva de los competidores. Aún así, es un paso esperanzador en la direción correcta para un MMO que lleva tantos años On-line.

MMO WORLDS EL GREMIO

Las preguntas más necesarias a las personalidades del mundo del MMO



Andreas van de Ven

Director de márketing de Bigpoint

Los especialistas en free-to-play de Bigpoint son responsables de un amplio número de populares MMOs, incluyendo Battlestar Galactica, Dark Orbit y Drakansang Online, y tienen grandes planes para el futuro del videojuego On-line. Su director de marketing, Andreas van de Ven, nos expone su punto de vista sobre el negocio.

Qué modelo de negocio crees que tiene más sentido para un MMO en el 2012, ¿free to play o sucripción?

¡Qué buena pregunta! Hemos visto recientemente que muchas empresas han ido entrando en el negocio del free-to-play, algo que demuestra su éxito. A la vez leemos noticias y artículos sobre la decadencia del modelo basado en suscripciones. Desde los comienzos de Bigpoint, el free-to-play ha sido nuestro principal modelo de negocio para los juegos y todavía es el responsable de nuestro crecimiento. Aún así, esto no significa que no haya mercado para los juegos de pago.

¿Cómo influye tener versión para consola en el éxito de un MMO?

Creo que no es tan importante puesto que la calidad de los juegos en cliente o por navegador ha aumentado considerablemente en los pasados años. Súmale el hecho de que los juegos de navegadores pueden funcionar en cualquier plataforma, es una gran forma de alcanzar más audiencia. Por ejemplo, el juego *Gameglobe* (una cooperación entre Square Enix y Bigpoint) puede mirar de tú a tú a la mayoría de juegos de consola, y tiene característica que solo están disponibles en juegos basados en navegadores.

¿Quién consideras que es tu mayor competidor en estos momentos?

La competencia se ha multiplicado en los últimos años dado que más compañías están entrando en el mercado del modelo free-to-play y también porque Facebook se ha convertido en una gran plataforma de juegos por navegador. Así que hay un montón de juegos de alta calidad en el mercado en estos momentos. Con la gran mejora de los juegos de navegador (echad un ojo a la demo de *Drakensang* para verlo), estamos llegando a competir con franquicias incontestables, como *Diablo III*.

¿Cuál es el mayor reto al que está haciendo frente tu negocio ahora mismo?

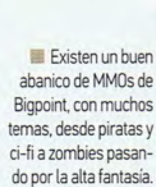
Os contestaré desde el punto de vista del marketing, que para algo es mi área. Para nosotros, el reto más interesante es la internacionalización y la localización. Para ser un juego internacional, es importante adaptar los juegos a cada país concreto, algo que va más allá de traducir: tienes que pensar en aspectos culturales, la mecánica del juego, la usabilidad y los métodos de pago...

> Para ser un juego internacional, es importante adaptar los juegos a cada país concreto, algo que va más allá de traducir

¿Cómo ves la evolución del género durante los próximos diez años?

¡Eso es demasido tiempo como para preguntarse por él! En general, creo que la colaboración entre plataformas se volverá mucho más importante en tanto que los jugadores quieren jugar en multitud de dispositivos, como teléfonos, tablets, portátiles y televisores. Y quieren poder jugar por igual en todos y cada uno de ellos.

Más información sobre Bigpoint en www.bigpoint.com







Existen un buen abanico de MMOs de Bigpoint, con muchos temas, desde piratas y ci-fi a zombies pasando por la alta fantasía.



GRUPO ZETA

Fundador **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **ANTONIO ASENSIO MOSBAH**

Presidente de la Comisión Ejecutiva **JUAN LLOPART**
Director General **CONRADO CARNAL**
Director Editorial y de Comunicación **MIGUEL ÁNGEL LISO**

Directora del Área de Revistas **MARTA ARIÑO**
Director del Área de Comercial y Publicidad **PABLO SAN JOSÉ**
Directores del Área de Libros y Plantas de Impresión **JOAN ALEGRE y ENRIQUE SIMARRO**
Director del Área de Prensa **ENRIQUE SIMARRO**
Director de Área de Recursos **DAVID CASANOVAS**

REDACCIÓN
Director **MARCOS GARCÍA REINOSO**
Director de Arte **KOLDO GUINEA HERRÁN**
Redactor Jefe **BRUNO SOL NIETO**
Redacción **ANA MÁRQUEZ SALAS**
Colaboradores
PAZ BORIS, PEDRO BERRUEZO, JAVI SÁNCHEZ, BRUNO LOUVIERS, ALEJANDRO PASCUAL, ADONÍAS

Sistemas Informáticos **JAVIER RODRÍGUEZ**

C/ORDUÑA, 3, 28034 MADRID
TEL: 91 586 33 00
GAMES@GRUPOZETA.ES

ÁREA DE REVISTAS
Director Adjunto de Área **CARLOS RAMOS**
Director de Desarrollo **CARLOS SILGADO**
Director de Producción **JAVIER BELLVER**
Jefe de Producción **JORGE BARAZÓN**
Responsable de Marketing **FERNANDO VALLARINO**

SUSCRIPCIONES, NÚMEROS ATRASADOS Y ATENCIÓN AL LECTOR 902 05 04 45 DE 9 A 14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Centro **JULIÁN POVEDA**
Director de Publicidad Cataluña **FRANCISCO BLANCO**
Coordinación de Publicidad **CELIA SÁNCHEZ, ISABEL MARTÍN**

DELEGACIONES EN ESPAÑA

CENTRO: CARLOS CERRO, FRANCISCO ANDRÉS, MARÍA JOSÉ MARTÍNEZ, JOSÉ MARÍA HIDALGO.
C/Orduña, 3, 28034 Madrid.
Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: JAVIER SOLER, VERÓNICA BOADA.
C/ Consell de Cent, 425, 08009 Barcelona.
Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: JOSÉ LÓPEZ, VICENTE CAUSERÁ. Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: GESMEDIOS&ASOCIADOS, S.C. Asunción, 76-4º Izqda. 41011 SEVILLA 95 4275372-616939770. mortiz@zetasur.com
Norte: JESUS Mª MATUTE. Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: MERCEDES HURTADO. Tel 653 904 482.
Galicia: ESTÍBALIZ RODRÍGUEZ. Avenida Camelias, 17 - 19, 36202 Vigo Tel: 986 41 69 77
Aragón: JOSÉ MANUEL HERNÁNDEZ. Hernán Cortés, 37 50005 Zaragoza Telf. 976 70 04 00

INTERNACIONAL:
DIRECTORA DE PUBLICIDAD INTERNACIONAL: Gema arcas +34 91 586 36 31 *gema.arcas@zetagestion.com*
EJECUTIVA COMERCIAL: Andreea MANGAR +34 91 586 36 32 *andreeam@zetagestion.com*
ITALIA - Studio Villa SRL: Carla VILLA/+39 02.311.662- *carla@studiovilla.com*; **FRANCIA / BÉLGICA** - Infopac SA: Jean-Charles ABEILLE/+33 146.43.16.30- *jcabeille@infopac.fr*; **HOLANDA** - Infopac NL- Tatjana KRISHNADATH/+31 348.444.636- *Infopac.nl@media-networks.nl*; **REINO UNIDO** - GCA: Greg CORBETT/+44 207.730.60.33- *greg@gca-international.uk*; **SUIZA** - Adnative SA: Philippe GIRARDOT/+41 227 96 46 26- *philippe.girardot@adnative.net*; **ALEMANIA** - BCN: Tanja SCHRADER/+49 899.250.3532- *tanja.schrader@burda.com*; **PORTUGAL** - Ilimitada Publicidade: Paulo ANDRADE/+35 121.385.35.45- *pandrade@ilimitadapub.com*; **GRECIA** - Publicitas Hellas S.A: Sophie PAPAPOLYZOU/+30 2111.060.300- *sophie.papapolyzou@publicitas.gr*; **EEUU** - Publicitas USA: Howard MOORE/+1 212.330.07.34- *hmoore@publicitas.com*; **INDIA** - Mediascope Publicitas: Srinivas IYER/ +91 22 2283 5755- *srinivas.iyer@media-scope.com*; **JAPON** - Pacific Business: Mayumi KAI/+81 336.61.61.38- *pbi2010@gol.com*: **BRASIL** - Altina Media: Olivier CAPOULADE/+55 1194.989.444- *ocapoulade@altinamedia.com*

IMPRESIÓN: Rotocobrhi, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid).
DISTRIBUYE: GDE Revistas, S.L.
Parque Empresarial, Calle de la Agricultura, D-10
11407 Jerez de la Frontera, Cádiz. Tel. 902 548 999

DEPÓSITO LEGAL: B-9134-2012
PRINTED IN SPAIN

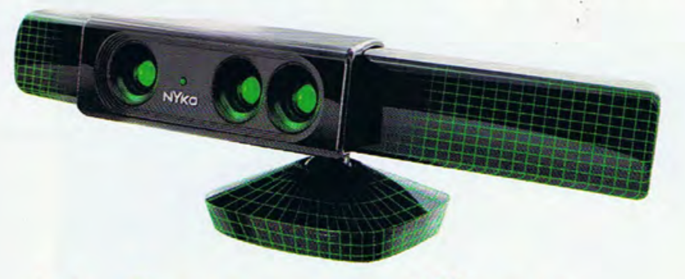
GAMESTM
es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**





games™ La trastienda

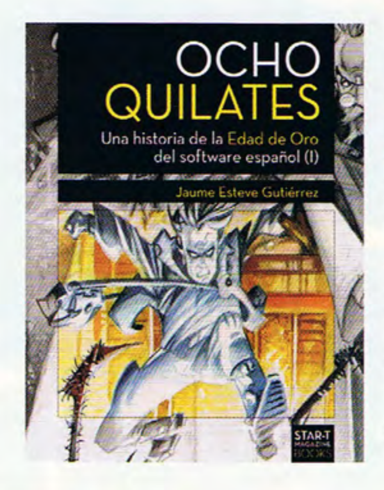
TODO LO QUE NECESITAS PARA ESTAR A LA ÚLTIMA



>> Lente para Kinect

■ nyko.com ■ Precio: 39,99 €

>> Esta lente, que se acopla perfectamente sobre el sensor Kinect (se vende por separado), permite hasta dos jugadores disfrutar de los juegos creados para dicho sistema con un 40% menos de espacio. No necesita software de instalación, ni calibración y es compatible con todos los títulos Kinect. Se trata de una lente gran angular cuyo zoom reduce el rango de reproducción, lo que permite que puedas jugar más cerca de la tele.



>> Ocho quilates

■ ochoquilates.com

■ Precio: 18 €

>> ¿Sabías que España en la década de los 80 fue la tercera potencia europea en producción de videojuegos? El mes pasado, en un amplio reportaje, os desvelamos los secretos mejor guardados de la época dorada del software español -con *Phantis* como protagonista- y ahora os recomendamos la lectura de este libro que cuenta cómo vivieron aquellos años compañías como Dinamic, Topo Soft o Made in Spain, quienes crearon auténticos best seller, entre los que se encuentra *La Abadía del Crimen*.

>> Max Payne 3

■ iTunes Store

■ Precio: 8,99 €

>> Si lo has jugado, seguro que sus melodías no se te han pasado por alto y su estilo es probable que hasta te suene. Y es que han sido compuestas por la banda de rock californiana Health (autores de temas como *Crimewave*), logrando con cierto éxito la sonoridad perfecta del bullet-time. Notas descriptivas dentro de un pentagrama basado en la acción que te ponen en situación simplemente en una primera escucha. Destacar, además, que se incluyen los mixes que se escuchan en la parte del club nocturno, mezclados por Troble & Bass.



>> La leyenda renace

■ archonia.com

■ Precio: 27,90 €

>> La última película de El Caballero Oscuro llega cargadita de merchandising y, en especial, esta camiseta nos encanta. Es ligeramente entallada, de algodón 100%, con el logo simulando el estallido de un cristal y el título del filme en versión original: *The Dark Knight Rises*. Un must have para cinéfilos amantes de Batman.



>> myTV 2GO-m

■ hauppauge.es ■ Precio: 99 €

>> Creado en exclusiva para iPhone 4S y el nuevo iPad (el 2 también es compatible), myTV 2GO-m es un sintonizador de TDT portátil muy ligero (de apenas 20 gr.) a través del cual podrás ver -y grabar- en streaming tus programas y series favoritos que estén emitiendo en la tele. Se conecta directamente, sin necesidad de ningún cable, y previamente deberás instalar en tu smartphone o/y tablet la aplicación de la TV de la app store, totalmente gratis. El dispositivo va equipado con una batería interna con una duración de hasta cuatro horas para permitir la recepción de televisión sin que afecte la vida de la batería del teléfono o tableta.







>> Colores vibrantes

■ es.playstation.com ■ Precio: 59,95 €

>> Si quieres poner una nota de color a tu PS3, hazlo con uno de estos tres DualShock 3 que Sony C.E. ha lanzado recientemente. Poseen las mismas características técnicas que el modelo original, solo que ahora la carcasa es de color oro o transparente en rojo o azul cósmico.

>> Nathan Drake

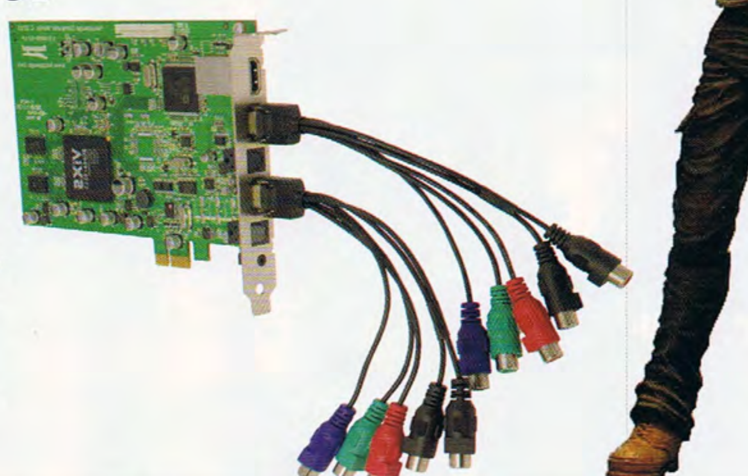
■ square-enix-shop.com
■ Precio: 56,95 €

>> Las figuras de Play Arts Kai de Square Enix nos chiflan porque están recreadas con todo tipo de detalles en los personajes que se inspiran, consiguiendo ser un fiel reflejo de los originales. La última en sacar a la luz es esta basada en el protagonista de *Uncharted*: mide 22 cm., es completamente articulable e incluye como complemento tres armas diferentes y dos manos para que puedas personalizarla a tu gusto.

>> Capturador

■ hauppauge.es ■ Precio: 129 €

>> Ahora podrás grabar vídeos en alta definición -con una resolución de hasta 1080i- mientras juegas con tus juegos favoritos tanto de PS3 como de Xbox 360 (también podrás grabar programas de TV). Los formatos de grabación del Colossus son AVCHD y MP4, por lo que no tendrás ningún tipo de problemas para reproducirlos en cualquier sistema. Sin duda, se trata de un gadget indispensable para aquellos que les gusta dejar constancia de sus logros lúdicos y desean compartirlo con los colegas cuando llegan a casa.



>> 340 m/s, la velocidad del sonido

■ ferrari-by-logic3.com ■ Precio: 249,90 € (P200), 299,99 € (T250)

>> Escucha y siente la velocidad del sonido con estos auriculares que Logic 3 ha creado en colaboración con Ferrari. Hay diferentes modelos y todos son compatibles con cualquier dispositivo de audio. Los de color negro, que aparecen en esta página (T250), pertenecen a la colección Cavallino Ferrari y están basados en los Ferrari GT. Se tratan de unos auriculares muy exclusivos en los que destaca el tacto de las gomas y la piel que envuelve la diadema. La colección Scuderia está inspirada en la Formula 1 y lucen el clásico color rojo Ferrari. Hay cuatro modelos y los que puedes ver en la foto (P200) imitan los utilizados en los boxes de F1.



No hablo inglés. ¿De qué narices habla?

Con usted me voy al fin del mundo, chato.

Me llamo Guybrush Threepwood, un temido pirata.
Inventé el Super Wild Card de SNES.

De eso nada, prefiero esperar en posición fetal a que salga el número 006 de games™ el próximo 1 de octubre.


NEED FOR SPEED™
MOST WANTED
a CRITERION GAME